

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra dějin a didaktiky dějepisu

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Počítačová hra „Kingdom Come: Deliverance“
z pohledu historické vědy

Computer Game „Kingdom Come: Deliverance“
from a Historian's Perspective

Eliška Kundrtová

Vedoucí práce: Mgr. Robert Skopek
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: Dějepis se zaměřením na vzdělávání – Hudební výchova se
zaměřením na vzdělávání

2019

Odevzdáním této bakalářské práce na téma „*Počítačová hra Kingdom Come: Deliverance*“ z pohledu historické vědy potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha 11.7.2019 Eliška Kunderťová

Především bych chtěla poděkovat své rodině, která mě podporovala v mých cílech. Dále svému vedoucímu panu Mgr. Robertu Skopkovi za užitečné rady a výpomoc. Nakonec mé dík patří mému příteli a přítelkyni, bez jejichž podpory bych práci nedokázala dokončit.

ABSTRAKT

Tato práce je zaměřená na zpracování dobového oblečení, zbroje a zbraní v počítačové hře Kingdom Come: Deliverance. Tato práce obsahuje tři části. V první části je popsán herní průmysl, konkrétně na studio Warhorse a jejich vytvoření hry. Další část pojednává o středověkém odívání, zbraních a zbroji, a to konkrétně na území českého království. V závěrečné části se zaměřuje na kritické srovnání Kingdom Come: Deliverance s druhou částí práce.

KLÍČOVÁ SLOVA

středověk; České království; Václav IV.; počítačová hra; studio Warhorse; Kingdom Come: Deliverance; oděv; zbroj; zbraně

ABSTRACT

This thesis focuses on the adaptation of the medieval clothing, armour and weapons in the video game Kingdom Come: Deliverance. This thesis contains three parts. The first one focuses on the gaming industry specifically on studio Warhorse and their making of the game. Another part is about the medieval clothing, weapons and armour, specifically in the Bohemian kingdom. The last part focuses on the critical comparison of the game Kingdom Come: Deliverance with the second part.

KEY WORDS

Middle Ages; Bohemia; Wenceslaus IV.; video game; The Warhorse studio; Kingdom Come: Deliverance; clothing; armour; weapons

1 Obsah

Úvod.....	8
1 Počítačové hry.....	9
1.1 Založení herního studia Warhorse a jeho přední tvůrci	12
1.2 Hra <i>Kingdom Come: Deliverance</i>	13
2 Historické období na pozadí hry	17
2.1 Václav IV.	18
2.2 Zikmund Lucemburský	22
2.3 Zajetí Václava bratrem Zikmundem	23
3 Odívání.....	26
3.1 Barva	28
3.2 Mužský oděv	29
3.2.1 Obuv.....	30
3.2.2 Pokrývka hlavy	30
3.3 Ženský oděv	31
3.3.1 Lazebnice	32
3.3.2 Pokrývka hlavy	32
4 Úprava vlasů	34
5 Zbroj, přilby a zbraně.....	35
5.1 Vývoj zbroje.....	35
5.1.1 Brigantina.....	36
5.1.2 Prošívanice.....	36
5.1.3 Plátová zbroj a její doplňky	37
5.1.4 Varkoč.....	38
5.1.5 Obuv.....	38
5.2 Přilby	38
5.2.1 Šláp	39
5.2.2 Hundsgugel	39
5.2.3 Bascinet.....	40
5.2.4 Železný klobouk	40
5.3 Zbraně	41
5.3.1 Meč	42
5.3.2 Tesák.....	42

5.3.3	Šavle.....	43
5.3.4	Dýka.....	43
5.3.5	Mlat.....	43
5.3.6	Kopí	44
5.3.7	Střelné zbraně	44
6	Kritické porovnání	46
6.1	Herní mapa	47
6.2	Oděv NPC postav	48
6.2.1	Barva	48
6.2.2	Vrstvení oděvu a spodní prádlo	48
6.2.3	Pracovní oděv žen	49
6.2.4	Lazebnice	49
6.2.5	Pokrývka hlavy	50
6.2.6	Doplňky	51
6.2.7	Obuv.....	51
6.2.8	Rozlišení chudé a bohaté postavy	51
6.3	Oděv hlavních postav	53
6.3.1	Hanuš z Lipé	54
6.3.2	Racek Kobyla.....	55
6.3.3	Diviš z Talmberka.....	56
6.3.4	Štěpánka z Talmberka.....	57
6.4	Herní zbroj	57
6.4.1	Brigantina.....	58
6.4.2	Prošívánice.....	59
6.4.3	Kroužková zbroj a další	59
6.4.4	Varkoč.....	59
6.5	Helmy	60
6.5.1	Šláp	60
6.5.2	Chybějící upevnění přileb	61
6.6	Chladné zbraně.....	62
6.6.1	Meč	62
6.6.2	Soubojový systém	62
6.6.3	Šavle.....	63

6.6.4	Dýka.....	63
6.6.5	Mlat.....	63
6.6.6	Kopí	64
6.6.7	Střelné zbraně	64
6.6.8	Vysoký prak.....	65
6.6.9	Chybějící zbraně	65
	Závěr	66
	Použitá literatura a zdroje	67
	Obrazové přílohy	69

Úvod

S moderní technologií se nám nabízí mnoho nových možností, které využíváme různým způsobem. Natáčíme nové filmy plné efektů, hudbu naplněnou elektronickými zvuky apod. S tím se vyvíjí i herní průmysl. Hry se staly ideální platformou pro simulaci různých situací a realit. Díky nim máme možnost zažít situace, které bychom jinak nikdy nemohli okusit. Jedním takovým zážitkem je historická hra *Kingdom Come: Deliverance*. Na internetu se o ní lidé vyjadřují jako o skutečném středověkém simulátoru se všemi prvky středověkých radostí a strastí.

Tato práce se zabývá porovnáním historických skutečností s touto středověkou hrou odehrávající se v českém prostředí. Hra má být přesnou kopií Posázaví a její dobové architektury, oděvů, zbroje, zbraní a měla by věrně kopírovat historické události z roku 1403.

Ve své práci se konkrétně zabývám oblékáním, zbrojím a zbraním 14. a 15. století, které se ve hře vyskytují nebo naopak chybí. K nastínění historického období používám monografické dílo Jiřího Spěváčka a historiografická díla Lenky Bobkové a Františka Šmahela. K seznámení se studiem Warhorse, tvůrcem hry, využívám převážně dokument *The making of Kingdom Come: Deliverance* natočený samotným studiem a také oficiální stránky studia.

Ve svém výzkumu vycházím převážně z díla od Eduarda Wagnera dále Zikmunda Wintera a Ludmily Kybalové. Důležité je zmínit i speciální *Art book*, který je plný obrázků a textů od studia Warhorse a který obsahuje mnohá fakta o této hře.

Práce je rozdělena do tří částí. V první části se budu zabývat počítačovými hrami, herním studiem Warhorse a vytvořením hry *Kingdom Come: Deliverance*.

Druhá část bude teoretická. Zaměřím se na středověké odívání, zbroj a zbraně, přiblížím jejich použití a výskyt ve středověké společnosti.

Poslední část bude o mém výzkumu historických nesrovnalostí a chyb ve hře. Stejně tak se pokusím i vyzdvihnout prvky, které se studiu podařily. Veškeré screenshoty ze hry jsou mé.

1 Počítačové hry

Počítačové a konzolové hry jsou dnes jedním z nejoblíbenějších a nejčastěji využívaných způsobů zábavy mezi mladistvými. Když se řekne počítačová hra, napadne nás nejprve, že jde o něco pro děti, protože dospělým nebývá tato forma relaxace tak často přisuzována. Zapomínáme však na důležitý faktor, který zde hraje svoji roli; počítačové a konzolové hry nejsou jen pro malé děti a s největší pravděpodobností tak ani nebyly původně zamýšlené.

Člověk je velice hravý tvor, který má tendenci vytvářet si stále nové formy zábavy. Staré věci nás rychle omrzí a jak se mění doba, mění se i způsob hraní a relaxace. A tyto funkce právě skvěle naplňují počítačové, konzolové a mobilní hry, protože se stávají nejen koníčkem, ale hlavně jsou vynikající formou odpočinku. Mnoho lidí dnes po dlouhém dni v práci či ve škole raději zapne svou oblíbenou hru než televizi. Většina her totiž vyžaduje jistou míru soustředění, a tak si může lidská mysl odpočinout od každodenních problémů.

Nejvíce uživatelů mají v dnešní době hry, které se dají hrát na mobilním telefonu. Telefon máme stále při sobě a mnoho herních vývojářů vytváří zábavné hry rozmanitých žánrů a herních stylů. Tento vývoj jde rychle kupředu, takže je již možné vytvořit hru pro mobilní telefon, která dosahuje stejné kvality, jakou mají hry na počítač či konzoli. Stále více lidí jim dává přednost, protože jsou snadno dostupné, mají jednoduché ovládání a je jich široký výběr. Nesmíme také zapomenout na to, že tyto hry jsou velmi efektivní jako tzv. požírači času; mnoho lidí je zapíná právě ve chvíli, kdy musí na něco čekat, a to se týká především hromadné dopravy. Čekání je vždy snesitelnější, když se má člověk jak zabavit.

Na trhu se již po velmi dlouhou dobu daří logickým hrám, které vyzývají hráče k řešení různých problémů. Hráč tak musí využít rozličné způsoby uvažování, aby se dobral ke zdárnému konci. Mezi tento typ her spadá například hra *Berušky*, která byla vytvořena v České republice roku 1999. Cílem hry bylo úspěšně překonat překážky ve spleťtém labyrintu a dovést barevné berušky k bráně.

Dalším stejně úspěšným typem jsou strategické hry. Strategie se těšily největší oblibě na konci 20. století, kdy vznikly legendární tituly jako je *Age of Empires*,

Command & Conquer, *Total War*, *Heroes* nebo třeba *Civilization*. Mnoho těchto her vytvořilo veleúspěšné série, které se prodávaly celá léta. V těchto hrách hráč zaujímá pozici velitele a rozhoduje o veškerém chodu svého města, staví nové budovy, pěstuje potraviny, chová dobytek, těží suroviny a osidluje své území novými poddanými a vojenskými jednotkami. Pomocí těchto oddílů pak dobývá nepřátelská města a brání své teritorium. Bohužel tyto důmyslné hry dnes upadají v zapomnění, protože jsou velmi zdoluhavé a je těžké je dohrát do konce. Řada lidí je ale stále odmítá odinstalovat z domácího počítače, protože jsou pro ně nostalgickým symbolem dětství.

Ve 21. století strategické hry vystřídaly simulátory, které se nejpevněji uchytily na platformě mobilních telefonů. Koncept takových her je jednoduchý; hráč zde ovládá věci, se kterými se setkává v běžném životě jako je hledání práce, uklízení domu, vaření jídla, seznamování se, ale může si zkusit i řízení lodi či letadla, nebo se může stát upírem či ředitelem zoo. Ač se to na první pohled nemusí zdát pravděpodobné, tyto hry jsou velmi zábavné, protože často není jejich cílem kopírovat realitu ale vytvořit její novou verzi. Série her *The Sims* je mezi těmito simulátory úplná klasika a dnes již také legenda. Dále můžeme jako příklady uvést *Euro Track Simulator* nebo *Zoo Tycoon*.

Od simulačních her se odvíjí i odvětví sportovních her, které co nejvěrněji napodobují různé sporty, turnaje či zápasy. Těmto hrám se dnes nejvíce daří na konzolích jako je například Wii, protože zde hráč může používat speciální ovladače, které díky senzorům snímají jeho pohyb a vtahují tak hráče přímo do hry.

Takřka nesmrtelné se zdají být hry bojové a plošinové, jejichž různé varianty se na trhu objevují už více než 30 let. V bojových hrách jako je třeba *Mortal Combat* či *Tekken* se hráč snaží v souboji porazit protivníka, musí se vyhýbat jeho útokům, krýt se před ranami a zároveň sám nemilosrdně útočit různými složitými kombinacemi kopů a úderů.

Plošinové hry mají také zdánlivě jednoduchý koncept. Nejčastěji jde o vývojářem vytvořenou mapu, jejíž svět má určitá pravidla, pomocí kterých musí hráč dovést postavičku z bodu A do bodu B. Na cestě jsou pro něj ale nastraženy různé pasti, překážky a úkoly, někdy se dokonce objevují i různé příšery či jiní protivníci, které je nutné porazit či bez úhony obejít. Plošinové hry bývají zpravidla ve 2D. Typickým příkladem je

veleúspěšná série her *Mario*, nebo třeba *Prince of Persia* a *Sonic the Hedgehog*.

Posledním a pro tuto práci nejdůležitějším typem hry jsou adventury, kterým se také říká *RPG*, což je zkratka anglického *role playing game*. Tyto hry jsou největším konkurentem filmů a seriálů, protože jsou postavené na příběhové lince, kterou hráč skrz svou postavu postupně prožívá. *RPG* se dají buď hrát na masivních serverech na internetu (tady mluvíme o *MMORPG*) anebo offline samostatně. Jak již bylo uvedeno výše, v tomto typu hry je klíčový příběh, který může hráč ovlivnit vlastním rozhodnutím. Vznikají tak hry s alternativními konci. Pro tvůrce takových her je nejdůležitější vytvořit úžasný svět, ve kterém bude zasazený propracovaný příběh plný zvrátů, unikátních postav a rozmanitých úkolů. V dnešní době je nejpopulárnější série fantasy her o zaklínači Gertovi *The Witcher*, dále můžeme uvést *Assassin's Creed*, která své hráče už roky provází různými historickými obdobími, nebo třeba legendární hru *Elder Scrolls V: Skyrim*. A mezi tyto hry patří právě i česká hra *Kingdom Come: Deliverance*.

1.1 Založení herního studia Warhorse a jeho přední tvůrci

Než se dostanu k samotnému hodnocení historické akurátnosti hry *Kingdom Come: Deliverance*¹, je třeba si představit herní studio a jeho zakladatele, bez kterých by tento herní skvost nikdy nemohl vzniknout. Jejich nadšení a odvaha, je dovedly skrz velmi trnitou cestu k vytouženému výsledku. Hra se totiž stala jednou z nejprodávanějších her a mnohdy i předčila prodeje špičkových veleúspěšných titulů od velkých herních studií, jako je například Bioware. K této kapitole jsem hodně čerpala z dokumentu *Deliverance: The making of Kingdom Come*, který si studio samo vytvořilo, a z oficiálních stránek studia.

Studio Warhorse nemělo snadný začátek. Jeho zakladatelem je v herním světě známý Daniel Vávra, který zastává ve studii pozici tvůrčího ředitele. Začínal na šestnácti bitových hrách a 2D hrách a jeho cílem nebylo jen stále se zlepšovat, ale i uvést herní scénu na český trh, která byla v té době velice malá a bezvýznamná. V devadesátých letech to byla pouze dvě česká studia, kterým se podařilo více proniknout do povědomí okolního světa. Byla to studia Bohemia Interactive a Illusion Softworks. Bohemia Interactive dobyla svět se svou hrou *Operace Flashpoint* (dnes je tato hra známá pod jménem *Arma*) a stala se inspirací pro vznik dalších studií. Jedná se o momentálně největší české herní studio.

Vávrovo největší dílo byla *Mafie* vydaná studiem Illusion Softworks v roce 2002. Hra měla masivní úspěch po celém světě. Prodala více než pět milionů kopií, vyhrála několik ocenění a dočkala se dvou pokračování. Po neshodách ve studiu byl Vávra donucen své místo opustit a najít si nové. Rozhodl se ale, že si nenajde práci v jiném herním studiu. Měl totiž jiný nápad, který si přál uskutečnit. Nápad na vytvoření hry o velmi významném historickém období naší historie a k tomu bylo zapotřebí si udělat studio vlastní.

¹ Dále jen *KCD*.

Dalším důležitým členem studia Warhorse je Martin Klíma, spoluzakladatel studia a dobrý přítel Daniela Vávry. Jeho zaměřením nebyly zpočátku hry počítačové, ale primárně se soustředoval na hry stolní neboli deskové. Sestavil a částečně vytvořil pravidla pro dodnes známou deskovou hru na hrdiny Dračí doupe², která se stále mezi nadšenci hraje po celém světě. Brzy zjistil, že stolní hry jsou pracnější a složitější kvůli své fyzické stránce. Rozhodl se tedy přeorientovat na hry počítačové.

Na konci devadesátých let založil herní studio ALTAR Interactive, které následně vydalo několik her. Ve studiu Warhorse zastává pozici výkonného producenta.

Posledním z hlavních členů studia je Viktor Bocan, designér a scénárista. Věnoval se hrám již jako velmi mladý chlapec, jeho rukama prošlo nesčetné množství textových her, jako je *Takka* nebo *Crazy Maze*, a po nastoupení do studia Bohemia Interactive to byl právě on, kdo byl designérem úspěšné hry *Operace Flashpoint*³.

Studio Warhorse bylo založeno v roce 2011 Danielem Vávrou a Martinem Klímou, kteří hned začali hledat nové lidi a pracovat na *KCD*. Nebylo to jednoduché, nemohli totiž zaměstnancům nabídnout moc peněz a neměli v té době sponzora, který by je finančně podpořil. Nakonec se rozhodl finančně přispět Zdeněk Bakala, český podnikatel a miliardář, bez kterého by se studio nemohlo udržet.

Studio po vydání hry *KCD* získalo mnohá ocenění a slavilo po necelém roce úspěch, jelikož prodalo více než dva miliony kopií včetně kopií pro konzole Xbox One a Playstation 4. Po roce od vydání hry bylo studio Warhorse koupeno švédskou firmou THQ Nordic, která je známá především díky titulům *Darksiders* a *Dead by Daylight*. Všichni původní zaměstnanci ve studiu zůstávají a jeho sídlo je stále v České republice.

1.2 Hra *Kingdom Come: Deliverance*

Ve hře má hráč možnost stát se synem kováře, který se jmenuje Jindřich. Vstoupí tak do období před husitskými válkami a může poznávat život ve středověku v oblasti

² Warhorse studios: KDO JSME. *Warhorse studios: DOMOVSKÁ STRÁNKA* Dostupné z: <https://warhorsestudios.cz/index.php?page=aboutus&lang=cz>

³ tamtéž.

kolem Sázavského kláštera. Stane se hlavním aktérem spleťtého příběhu, ve kterém se mimo jiné řeší pomsta zavražděného otce či krádež rodinného dědictví. Hráč se stane součástí světa a doby, ve kterých je nutné umět se o sebe postarat, vydělávat si na živobytí a naučit se obstojně ovládat rozličné zbraně, aby se dokázal ubránit všemožným lapkům a hrdlořezům.

Původní tým byl malý. Skládal se z bezmála dvaceti lidí, které hnala kupředu myšlenka velkého zisku, pokud by se jim podařilo hru udělat správně. Aby se hra mohla stát světovou a dostala se na globální trh, bylo třeba provést výzkum a dostat tuto hru do povědomí lidí, což byli její potenciální hráči. Reakce byla velmi nečekaná. Mnoho lidí z Evropy bylo touto myšlenkou historické hry nadšeno a informace o vznikajícím projektu se šířila dál až do Ameriky. Bylo tedy jisté, že po takové hře je veliká poptávka a tvůrcům to dodalo odvahy k dalším krokům, což bylo představení herním vydavatelům, kteří by zaplatili zbytek projektu. Bohužel se téma nikomu nezamlouvalo. Hra pro ně byla „příliš historická” anebo z „příliš malé země”. Peníze tedy brzy opět docházely a bylo třeba je znovu někde získat. K tomu posloužila internetová platforma *Kickstarter*, která je určena k financování projektů přímo obyčejnými lidmi, které nové projekty zajímají a chtěli by přispět k jejich vzniku.

Původní cíl byl tři sta tisíc liber, ale díky masovému zájmu hráčů se tato částka nakonec vyšplhala na více než milion liber, a tím pádem dokončení hry již nemohlo nic zabránit.

Hra je vytvářena na herním programu nesoucím jméno *CryEngine*. Tento program využívají i velká světová studia k tvoření svých her. Jedním z takových je například Bioware se hrou *Mass Effect: Andromeda*. Pomocí tohoto programu mohlo studio dosáhnout překrásných grafických designů lesa, měst a postav. Daniel Vávra v dokumentu zmiňuje, že neexistuje lepší program na vytváření realistických lesů, a proto se pro něj tvůrci rozhodli. Lesů je ve hře totiž nesčetné množství.

Stejně jako u jiných her bylo třeba sehnat herce pro jednotlivé hlavní postavy. Herci jsou především zahraniční a svou postavu nejen hrají, ale propůjčují jí i svůj hlas. Důvod výběru zahraničních herců je jednoduchý. Studio si přálo mít hru namluvenou v angličtině právě proto, aby se mohla rozšířit po celém světě a každý měl možnost jí

rozumět. Český jazyk je sice překrásný a historicky se u nás určitě anglicky nemluvílo, ale také by nikdo nerozuměl tomu, co postavy říkají. Co tvůrci ale ve hře zanechali českého, jsou vulgarismy a jiné expresivní výrazy, které by v anglickém jazyce určitě tak dobře nevyzněly.

Zachycení pohybů herců bylo možné díky technologii zvané *motion capture*. Herci museli být oblečení v černém obleku se senzory, které vysílaly signály do počítačů a zachycovaly každý jejich pohyb. Díky této technologii je již možné dělat plynulejší a uvěřitelnější pohyby postav, a také ušetří tvůrcům mnoho práce s animováním.

Velkou otázkou byla hudba. Tvůrci již měli mnoho hodin hotových herních úkolů a nahaných scén, ale aby hra měla tu správnou atmosféru, bylo zapotřebí dobré hudby. Naštěstí je Česká republika po staletí národ muzikantů a není těžké zde najít talentované hudebníky. Studio se nakonec rozhodlo vybrat dvojici skladatelů soundtracků Adama Sporka a Jana Valtu. Složili přes dvě hodiny hudby, která reaguje adekvátně na situaci ve hře, tedy k tomu, kde se hráč pohybuje a co dělá. Hudba se nahrávala v pražském Rudolfinu se symfonickým orchestrem.

Hra se odehrává v Česku v roce 1403, tedy v době předhusitské. Kromě pramenů a mnohých knih či publikací tvůrce také inspirovaly staré české filmy o této tématice. Hlavní předlohou byly filmy Otakara Vávry, které sice nejsou ve světě vůbec známé, ale v ČR je viděl snad každý, kdo se alespoň trochu zajímá o českou historii. Pár scén z filmů bylo dokonce inspirací pro několik scén ve hře.

Velmi zajímavou postavou, která se podílela na hře jako poradce, byl Petr Čornej, přední český historik zabývající se o dobu středověku a pozdního středověku. Díla, která napsal jsou například *Velké dějiny zemí Koruny české V a VI.* nebo *Slavné bitvy naší historie*.

Vznik hry také provázela mnohá kontroverze. Tento problém byl způsobený vstupem na světový trh, který je více náročný v otázkách rasové diverzity než trh český. V samotném dokumentu se o tomto problému vyjadřuje Petr Čornej:

„My se s tím setkáváme pochopitelně jako historici neustále. S touto konfrontací postmoderny 21. století, která by ráda přenášela svoje principy a vize do středověku a 19. století a vůbec si neuvědomuje, jak ten svět vypadal. Že ti lidé vypadali a fungovali

úplně jinak, a mezi mentalitou člověka 21. století a člověka počátku 15. století je obrovský rozdíl, nehledě na fakt, že zda tu byli nějací Mauři, jak se dříve říkalo černochoům, tak to byli dá se říci unikátní záležitosti do kabinetu kuriozit, které mohl panovník mít na dvoře jednoho, dva, jako zpestření svého dvora.“⁴

Bohužel tento fakt mnozí nechápali a napadali tvůrce v médiích a na sociálních sítích, že hra postrádá postavy jiné barvy pleti a není možné hrát za ženskou postavu. Nátlak byl vskutku veliký a mohlo hrozit i zastavení projektu. Tvůrci se ale bránili všem narážkám médií, projekt nestáhli a ani se nenechali odradit od toho, aby dodělali hru tak, jak ji zamýšleli od samého počátku. Zde bych chtěla poznamenat, že hra již obsahuje několik rozšíření, které obsahují nové příběhy a možnosti. Poslední přidané rozšíření s nedávným datem vydání, se věnuje příběhu jedné z ženských hrdinek hry. Toto rozšíření tvůrci zamýšleli již dlouho a alespoň jednu skupinu stěžovatelů uklidnili.

Vydání hry se několikrát odložilo i na žádost hráčů, kteří si přáli, aby hra byla vydaná v co nejlépe připraveném stavu. Díky těmto odkladům se skutečně podařilo vydat hotovou, dodělanou hru, a to s datem 13. února 2018. Nyní se už jen netrpělivě čeká na oznámení druhého dílu, který by měl navazovat na díl první.

Hra *KCD* se pro svět stala něčím, co by se dalo nazvat „simulátor středověkého světa“. Přesnější zobrazení středověku v jiných hrách není možné dohledat.

⁴ *Deliverance: The making of Kingdom Come* [Steam]. Praha: Warhorse Studios, © 2018. min. 24:41

2 Historické období na pozadí hry

Pro tuto práci je důležité přiblížit si období, na jehož pozadí se hra odehrává. Hráč se ocitá v době, kdy na českém trůně vládne dynastie Lucemburků, která sice nepatří k tradičním českým rodům, ale dozajista se nedá z české historie odmyslet. Přece jen se na trůně udržela přes sto let a v době Lucemburských panovníků došlo k největším dějinným zvratům ve středověku jak ve světě, tak i v našich zemích. Většina relevantních historických faktů je v průběhu hry zmíněna a často i podrobněji probírána. Studio Warhorse se pokusilo vytvořit co nejvěrnější obraz české společnosti, ve kterém postavy reagují na situace tak, jak by mohli reagovat skuteční středověcí lidé.

Již v úvodu hry je hráči představeno období a místo, ve kterém se bude děj odehrávat. Tento prolog je nutný, neboť hra je určena širší veřejnosti, a tudíž se nepočítá s tím, že by její hráči znali českou historii. Prolog se zpětně vrací k vládě Karla IV. a představuje ho jako největšího panovníka českých zemí. Karel IV. byl v očích české společnosti vynikajícím panovníkem, jelikož se zasadil o obrovský rozkvět a rozvoj naší vlasti. Tím, že nebyl pouze českým králem, ale zároveň byl i císařem Svaté říše římské, nebylo v ostatních evropských zemích jeho počínání hodnoceno vždy tak pozitivně jako u nás.

Bohužel se způsob jeho vlády negativně podepsal na jeho synu Václavu IV. Je tedy pravděpodobné, že některé Karlovy činy přispěly ke vzniku následující náboženské krize.

V následujících podkapitolách bude toto téma dále rozvedeno a zároveň v nich budou připomenuty životy nejvýznamnějších synů císaře Karla IV., největšího Čecha, jejichž příběh je pro děj hry klíčový. V této kapitole se budu velkou měrou opírat o monografické dílo Jiřího Spěváčka a historiografická díla Lenky Bobkové a Františka Šmahela.

2.1 Václav IV.

V roce 1378 zemřel císař Svaté říše římské a český král Karel IV., který po sobě zanechal dva syny. Staršího Václava a mladšího Zikmunda. Mnozí historikové se shodují na tom, že Karel IV. jako otec kladl na své děti velké nároky. Jejich splnění tak bylo pro ně velmi obtížné a zřejmě i frustrující. Od obou svých dětí měl velká očekávání, avšak největší tíha spočívala na bedrech Václava, který se měl stát Karlovým nástupcem. František Šmahel uvádí, že Karel IV. musel pečlivě bránit své postavení a zároveň se snažil dělat vše pro to, aby předcházel i problémům budoucím⁵. Věřil, že ideálním způsobem bude nastolit pevnou kontinuitu, a to právě tím, že svou pozici se všemi jejími výhodami i starostmi předá někomu z vlastní krve, tedy někomu, kdo bude pro tuto úlohu důkladně připravený.

Toto smýšlení tedy objasňuje, proč Karel IV. uspíšil korunovaci svého syna na českého krále i přes to, že tato pozice byla pro Václava téměř neohrožená vzhledem k dědičnosti královské hodnosti.

Václavovi se dostalo řádné výchovy, a to už od útlého věku. Karel dbal na jeho znalost Českého království, zasvěcoval ho do politiky vnitrostátní i zahraniční, nutil ho do stále obtížnějších úkonů a těžkých rozhodnutí, kterým jako budoucí král bude jistě čelit. Jak již bylo řečeno, tyto úkoly byly pro tak mladého člověka velmi náročné a je těžko soudit, zda mu byly prospěšné. Podle Františka Šmahela to byl právě tento nátlak, který byl klíčovým hráčem v budoucím chování Václava.

Další titul, který Karel IV. toužil pro svého nejstaršího syna zajistit, byl titul císaře Svaté říše římské. Dosáhnout tohoto cíle však nebylo jednoduché a Karla to stálo mnoho útrap. Po nekonečných rozpravách s kurfiřty, při kterých docházelo k nemalým úplatkům⁶, se císaři podařilo tento titul pro svého syna zařídit, a ten pak byl v roce 1376 ve svých patnácti letech korunován na císaře Svaté říše římské. Tuto korunovaci ale musel ještě potvrdit papež, což se mělo stát při Václavově předpokládané návštěvě Říma. O dva roky později Karel IV. zemřel a zraky českého národa se upřely k jeho synovi, který už

⁵ ŠMAHEL, František a BOBKOVÁ, Lenka. *Lucemburkové, Česká koruna uprostřed Evropy*. Praha: Lidové noviny, 2012. s. 634.

⁶ tamtéž. s. 633.

byl nyní známý jako Václav IV.

Nový král měl v oblíbě mnohé. Věnoval se stavebnictví, rád lovil, sbíral knihy a pil víno. Přestože taková neřest jako je opilství českému králi nepřísluší, existují soudobé lékařské spisy, které dokládají, že právě této zábavě mladý panovník holdoval⁷. Vládnout říši v jeho oblíbených činnostech nebylo, což se podepsalo nemalou měrou na událostech budoucích.

Mezitím se situace v Evropě zkomplikovala. Šlo o problém, který zaměstnal celou Evropu na několik dlouhých let, a tím bylo papežské schizma.

Tento spor mezi papeži, o kterém se zmiňují i postavy ve hře samotné, je jedním ze stěžejních problémů, se kterými se středověká společnost musela potýkat, a pro Česko je dobře známý hlavně kvůli výsledkům Kostnického koncilu. Není divu, že v této době, která se dnes nazývá předhusitská, už vše naznačovalo nadcházející krizi, která vyústila v jednu z největších náboženských revolucí vůbec.

Samotné schizma nastalo ještě před smrtí Karla IV. S Karlovou pomocí papež Řehoř XI. v roce 1378 přesídlil z Avignonu zpět do Říma⁸, kde také ve stejném roce zemřel. Jeho přesídlení se však setkalo s nevolí francouzského krále a profrancouzské kardinální strany, což po jeho smrti téhož roku vedlo k volbě nejen nového papeže Urbana VI., ale také k volbě protipapeže Klimenta VII., kterého si po svém odchodu z Říma zvolili francouzští kardinálové, se kterými se Urban VI. dostal do konfliktu. Tímto počínem započalo papežské schizma. Je nutné zmínit, že papež Řehoř XI. sice slíbil potvrdit Václavovu volbu římským králem, ale slib již nestačil splnit.

Zde bych si dovolila citovat jednu z vedlejších postav ze hry v první kapitole, která se baví s přáteli v hospodě o tomto problému: „*A v papežích, aby se dnes čert vyznal. A ktorej je vlastně ten pravej? Ten v Římě, nebo ten v Avignonu?*“

Podobné otázky byly v době papežského schizmatu pokládány často. Lidé byli zmatení, nevěděli, ke kterému papeži se obrátit. Stavý, šlechta a vysocí hodnostáři se

⁷ BOBKOVÁ, Lenka, *Velké dějiny zemí koruny České*, Praha: Paseka, 2003.s. 279.

⁸ SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419. K předpokladům husitské revoluce*. Praha: Svoboda, 1986. s. 97.

předháněli, aby získali větší přízeň jednoho, či druhého papeže. A samotní papežové se navzájem nazývali kacíři a podvodníky, jelikož oba byli bezvýhradně přesvědčeni o své legitimitě.

Václav IV. se rozhodl podpořit Urbana VI., na což římský papež spoléhal. Zcela zjištěně tedy na oplátku potvrdil volbu Václava za císaře Svaté říše římské, kterou měl slíbenou již od zesnulého Řehoře XI. Domníval se, že mítí na své straně samotného římského krále a zároveň i silný Lucemburský rod bude důkaz jeho legitimacy a avignonský papež bude svržen z papežského stolce. Předpokládal totiž, že mladý císař se vypraví na oficiální návštěvu Říma, která upevní pozici jak papeže, tak císaře⁹. Bohužel ale správně neodhadl situaci, ve které se mladý panovník ocital, a jeho plány se tak neuskutečnily. Václav i přes veškerou snahu nedokázal tento spor mezi papeži řádně vyřešit. Je důležité si však uvědomit ošemetnou situaci, ve které se český král nacházel. Problémy, které se kupily ještě za života jeho otce, nyní postupně vyplouvaly na povrch a vyřešit je by bylo těžké i pro toho nejlepšího vládce, natož pro Václava, který rád od všech starostí utíkal do lázní a soukromých lovišť, aby se jim nemusel věnovat¹⁰.

Stalo se tedy, že místo upevnění své pozice měl římský papež problém si ji vůbec udržet. Potřeboval Václavovu pomoc a té se mu příliš nedostávalo. Český král stále odkládal cestu do Říma, a nakonec ji vůbec nepodnikl. Nakonec v roce 1383 odstoupil od podpory papeže Urbana VI. a situaci sledoval zpovzdálí z neutrální pozice.

Římský papež zemřel v roce 1389 a nechat na papežském stolci jen papeže avignonského nepřicházelo v úvahu, a byl tedy čas zvolit nástupce. Tím se stal Bonifác IX. po obdržení dvanácti hlasů¹¹. Také on se snažil přesvědčit Václava k římské jízdě. Jeho postoj k římskému papeži se však od doby, kdy papežský stolec držel Urban VI. změnil a nyní se více přikláněl k s papeži avignonskému¹².

Václav neměl ale jednoduchou situaci ani doma. Jednalo se o neustálé spory s

⁹ VLKOVÁ, Tereza. *České země a avignonské papežství v letech 1378-1419, diplomatické aspekty*. Praha, 2012. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Filosofická fakulta. Ústav českých dějin, s. 19.

¹⁰ BOBKOVÁ, Lenka, *Velké dějiny země koruny České*, Praha: Paseka, 2003. s. 279.

¹¹ tamtéž s. 326

¹² VLKOVÁ, Tereza. *České země a avignonské papežství v letech 1378-1419, diplomatické aspekty*. Praha, 2012. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Filosofická fakulta. Ústav českých dějin, s. 23.

vyššími kruhy o způsobu Václavovy vlády, která neodpovídala představám, a také jeho dlouhotrvající konflikt s arcibiskupem Janem z Jenštejna, který nakonec dramaticky vyústil v umučení generálního vikáře Jana z Pomuku¹³. Mluvíme zde o známém sporu s Janem z Jenštejna o zvolení opata do benediktínského kláštera v Kladrubech¹⁴. Václav si přál dosadit na toto místo někoho ze svých oblíbenců, avšak dříve, než mohl jednat, byl bez jeho vědomí zvolen opat nový, který byl potvrzený generálním vikářem Janem z Pomuku. To se stalo 10. března roku 1393. Králův hněv byl velký a směřovaný nejen na Jenštejna, kterého dal zajmout, ale i na jeho pomocníky Jana z Pomuku a Mikuláše Puchníka¹⁵. Jan z Pomuku byl násilnický mučen a trýzněn. Nakonec bylo jeho tělo po dlouhém mučení, které nepřežil, svrženo do Vltavy¹⁶. Jenštejn poté rezignoval.

Po těchto událostech následovalo Václavovo zajetí v roce 1394 českou vyšší šlechtou v čele s markrabětem Joštem¹⁷. Ti dne 5. května 1394 předložili králi své stížnosti a ustanovili se tzv. panskou jednotou. Toto uskupení o tři dny později zajalo krále Václava na cestě do Prahy a uvěznilo ho na Pražském hradě. Na pomoc Václavovi přišel bratr Jan Zhořelecký, který za cenu podstoupení hradů Žebrák, Křivoklát, Zvíkov a Karlštejn Panské jednotě osvobodil krále ze zajetí¹⁸.

Problémy se ovšem stále nabalovaly a velice brzy po svém zajetí na Pražském hradě se král musel potýkat s problémem sesazení z římského trůnu.

Václav IV. byl plně zaměstnán situací v Českých zemích a říši nevěnoval dostatek pozornosti. Tohoto laxního přístupu velice brzy využila říšská knížata a začala prosazovat sesazení římského krále. Na popud těchto knížat vznikla proti Václavovi koalice, složená hlavně z porýnských kurfiřtů, která dosáhla svého cíle v roce 1400, kdy se jí podařilo

¹³ Ve SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419. K předpokladům husitské revoluce*. Praha: Svoboda, 1986. s. 222.

¹⁴ tamtéž, s. 220

¹⁵ Mikuláš Puchník byl arcibiskupský oficiální doktor dekretů, mučen společně s Janem z Pomuku. Byl donucen složit přísahu, že nikomu nepoví o mučení, která prožil. Žádanou přísahu složil a podepsal prohlášení; více viz SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419. K předpokladům husitské revoluce*. Praha: Svoboda, 1986. s. 220.

¹⁶ tamtéž str. 220.

¹⁷ Jošt se narodil bratrovi Karla IV, markraběti moravskému Janu Jindřichovi. Vedl spory o dědictví se svými bratry Prokopem Lucemburským a Janem Soběslavem. Václav IV. ho zvolil generálním vikářem v Itálii; více viz SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. ...*

¹⁸ O zajetí krále panskou jednotou podrobněji v díle SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. ...*

Václava sesadit z římského trůnu. Václavovým nástupcem se stal Ruprecht III. Falcký, jehož volba byla v rozporu se Zlatou bulou z roku 1356, a proto nebyla tato volba oficiálně potvrzena¹⁹. Kvůli tomu se Ruprecht dlouhodobě snažil všemožnými způsoby tento titul oficiálně získat.

Pro Václava a celou lucemburskou dynastii byl tento krok ze strany porýnských kurfiřtů ohromnou urážkou a český král se rozhodl poprosit o pomoc svého bratra Zikmunda Lucemburského. Uherský král se svou pomocí nespěchal, ale nakonec se s Václavem setkal o několik měsíců později v říjnu roku 1400 u Kutné hory.

2.2 Zikmund Lucemburský

Zikmund, populárně přezdívaný liška ryšavá, byl mladší a rozhodně ambicióznější než jeho bratr. Již ve svých devatenácti letech usednul na Uherský trůn, když vyhrál dlouhý spor o svoji snoubenku Marii Uherskou. Byl korunován ve Stoličném Bělehradě uherským králem 31. března 1387. Uherský král se prokázal být velmi schopným mladým panovníkem a dokázal si poradit se všemi problémy, které ho na začátku jeho vlády v Uhrách potkaly. Možná to bylo právě Uhersko, které ze Zikmunda udělalo tak rozhodného panovníka a zralého politika. V Uhersku bylo nutné panovat ostřejším, místy až bezohledným způsobem, což si Zikmund velmi brzy osvojil.

Upevnění moci v Uhersku ho ale finančně vyčerpalo a musel zastavit Braniborsko svým bratrancům Joštovi a Prokopovi²⁰.

Velmi brzy se musel mladý uherský král věnovat expanzi nepřátelských Turků na východě. Ti totiž právě v době jeho panování začali svá tažení do Evropy. V roce 1394 vyhlásil papež Bonifác IX. křížovou výpravu proti osmanským Turkům. Zikmund byl nadšen obnovením dávných tradic křížových výprav. Uherské království těsně sousedilo s územím ovládaným muslimskou říší a bylo třeba udržet tuto situaci pod kontrolou. Bohužel křížová výprava si vyžádala dva dlouhé roky příprav. Nekonečná jednání byla

¹⁹ SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419. K předpokladům husitské revoluce*. Praha: Svoboda, 1986. s. 322.

²⁰ FOFFOVÁ, Zuzana. WURM, Bohumil. *Václav IV. a Zikmund*. Praha: Universum, 2018, s.76.

důsledkem stále trvajícího dvojpapežství²¹.

Ve druhé polovině roku 1396 se vydalo vojsko v čele se Zikmundem na svoji křížovou výpravu na turecké území. Bojovníci nepocházeli pouze z Uherska, ale přidali se Francouzi, Burgundané, Němci, Benátčané, Poláci, Češi a Španělé²². Po neúspěchu v bitvě u Nikopole dne 25. září 1396 uprchl Zikmund po Dunaji společně s několika dalšími společníky pryč.

Stejně jako jeho starší bratr se Zikmund musel potýkat se sebevědomou šlechtou a církevními hodnostáři. Těm se nezamlouvala cizí šlechta v zemi a na čelných pozicích v královských úřadech. V roce 1401 se mu do cesty postavili nejen přední šlechtici, ale i představitel církve a místodržitel království Dedre Bebek. Společně s ostřihomským arcibiskupem Janem Kanižem se vzbouřencům podařilo uvěznit Zikmunda na Visegrádě v dubnu téhož roku. Aby došlo ke královi propuštění, musel Zikmund slíbit vyloučení cizích velmožů ze země. Uherský král s podmínkou souhlasil, ale nehodlal ji v žádném případě dodržet. Je důležité zmínit, že na propuštění svého bratra se podílel i český král Václav IV., který naléhal na Zikmundovi nepřátele.

Po tomto incidentu se Zikmundovi opět povedlo upevnit svoji moc v Uhrách a nyní se mohl plně věnovat výzvám svého bratra o pomoc. Vydal se do Českých zemí, aby s Václavem vyjednal své podmínky a pomohl mu s bouřící se šlechtou a Ruprechtem III. Falckým.

2.3 Zajetí Václava bratrem Zikmundem

Jednání mezi bratry započalo v polovině října roku 1400. Zikmund se s Václavem setkal v cisterciáckém klášteře v Sedlci, aby si vyslechl jeho žádost o pomoc a předložil své požadavky, po jejichž splnění hodlal Václavovi pomoci²³. Tomuto jednání byl přítomen i markrabě Jošt. Uherský král požadoval zaplacení veškerých nákladů na vojenskou výpravu do říše, postoupení Moravy, celého Slezska a Horní i Dolní Lužice, a

²¹ FOFHOVÁ, Zuzana. WURM, Bohumil. *Václav IV. a Zikmund*. Praha: Universum, 2018, s.76.

²² tamtéž. s. 50.

²³ SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419. K předpokladům husitské revoluce*. Praha: Svoboda, 1986. s. 324.

také zaručení nástupnictví v Čechách. Václav určitě nečekal tak tvrdé požadavky od svého bratra a jen co Zikmund domluvil, odjel beze slova pryč²⁴. Zikmund, který byl uražen chováním svého bratra, odjel zpět do Uher. Cestou ještě stačil ze vzteku zaútočit na Ratibořské sídlo opavského vévody Hanuše, sídlo však nedobyl a musel odtáhnout pryč. Toto setkání pohřbilo veškeré naděje Václava na znovunabytí římské koruny.

Nepřátelská koalice proti Václavovi stále pokračovala a v červenci 1401 vpadlo do Čech vojsko míšeňského markraběte Viléma I. Ten se společně s Joštem zavázal, že neuzavřou mír, dokud Václav IV. nepřijme jejich podmínky a požadavky. Král po předchozích nepříjemných zkušenostech na požadavky přistoupil a 12. srpna 1401 uzavřel s panskou jednotou smlouvu, ve které se podrobil vůli pánů k dodržování zemského řádu²⁵. Václav se tak opět dostal do tísnivé situace, protože ztrácí velkou část své moci. Svoje prosby o pomoc opět zaměřil na svého bratra.

V roce 1401 se musel Zikmund věnovat palčivé situaci v Uhrách a upevňovat svou pozici. Na žádost svého bratra znovu se setkat však přistoupil a opět se s ním sešel. Toto setkání se protáhlo na několik jednání, na kterých Zikmund s Václavem projednávali nejen vlastní postavení v Evropě. Dále se také pokoušeli vyřešit palčivý problém s Ruprechtem III. Falckým, který se usilovně snažil upevnit svoji pozici a definitivně tak dosáhnout na císařskou korunu. Václav nejvíce usiloval o znovuzískání titulu císaře Svaté říše římské. Této naivní touhy Zikmund využil a díky obratným manipulacím a příslibení dosazení Václava na císařský trůn se prakticky stal vládcem Čech²⁶. Získal slib poslušnosti úředníků a purkrabí královských hradů, a správa země tak byla nahrazena jedinou osobou Zikmunda Lucemburského.

Zikmund nepočítal s odporem formálně vládnoucího bratra a při zabírání královských hradů se v roce 1402 musel postavit Václavovi, který odmítal uznat nově nastalou situaci. Zikmund neváhal a oficiálně si stěžoval na jednání svého bratra

²⁴ SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419. K předpokladům husitské revoluce*. Praha: Svoboda, 1986. s.324.

²⁵ Více o tomto konfliktu viz SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. ...*

²⁶ Václav si zachovává hodnotu českého i římského krále do konce života, avšak podstupuje svému bratrovi všechna královská města a hrady.

Královské radě²⁷. Ta se rozdělila na dva tábory a nemohla se rozhodnout, jak bude jednat.

Otrávený a znechucený Zikmund se po tak dlouhém rozhodování Královské rady rozhodl převzít nad touto situací kontrolu. Možná zde se nešťastně projevil drsný způsob vlády, který měl Zikmund naučený z Uher a který se do poměrů Českých zemí nehodil, a kvůli němu bylo znehodnoceno celé dosavadní úsilí o nápravu poměrů v zemi. Tak započalo jeho pozdější násilnické a kořistnické počínání v dalších letech.

6. března 1402 dal Zikmund příkaz zatknout krále Václava IV. a uvěznit ho ve věži Pražského hradu, kde zůstal pod neustálým dohledem do té doby, než byl převezen až do Vídně. Zrzavý Lucemburk, prohlašující, že král směřuje do Říma²⁸, dal mezitím vyplenit královský dvůr a počal plánovat tažení do Čech. V roce 1402 až 1403 docházelo k drancování nejbohatšího území Čech, hlavně Kutné Hory a jejího okolí, kde se těžilo stříbro tak potřebné pro udržení žoldáckých vojsk naverbovaných v Uhersku, skládajícího se zejména z Kumánských bojovníků.

Markrabě Jošt viděl obrovské nebezpečí v uherském králi pro obyvatele České země, kteří ho po jeho krutém počínání začali nenávidět a svůj postoj už nikdy nezměnili. Začal tedy v Uhrách zasévat semínko odporu mezi uherským odbojem a magnátům vůči Zikmundovi. Jeho vláda byla sice upevněná z předchozího roku, ale snaha zbavit uherského krále trůnu byla v Uhrách stále veliká. Zikmund byl tedy donucen stáhnout své pleníci vojsko z Čech do Uher, kde ho čekaly dlouhé boje o zachování uherské koruny. Václav ze svého vídeňského zajetí uprchl v převleku v roce 1403 za doprovodu několika mužů. Trvalo dlouho, než se král zas vrátil do Čech.

²⁷ SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419. K předpokladům husitské revoluce*. Praha: Svoboda, 1986. s. 337

²⁸ KOPIČKOVÁ, Božena. *Česká královna Žofie*. Praha: Vyšehrad, 2018. s. 49.

3 Odívání

Odívání bylo pro středověké společenstvo nedílnou součástí života. Dnes je ideologie oblečení a módy úplně jiná než ve středověku. Máme velikou svobodu, oblékáme se podle vlastní nálady, chutě a vkusu, a vyznáváme různé styly. Takto by nebylo ve středověké společnosti možné přemýšlet, natož podle toho jednat a oblékat se. Oblékání mělo svá pravidla a mnohdy za jejich nedodržení dotyčného potkal trest.

Ve vrcholném středověku se módní trendy mezi zeměmi střední Evropy příliš nelišily. Nejčastěji však udávala styl odívání Francie, ze které pocházelo i množství bohatých a zdobených látek. Přesto měla každá země svůj vlastní charakter oblékání. Bylo to dáno přírodními podmínkami a materiálem, který byl dostupný v dané zemi²⁹. Zejména v našich končinách to bylo plátno a sukno.

Plátno vyžadovalo len a tomu se zde dařilo. Zručný tkalec dokázal udělat nitě tak jemné a tenké, že takové plátno, obecně se mu říkalo kmentové, nosili jako spodní vrstvu hlavně ti, kteří si tuto koupi mohli dovolit, a to byli především šlechtici.

Pro nižší vrstvu se vyrábělo plátno hrubší a méně příjemné, a i přesto se nosovalo hlavně jako spodní vrstva oděvu. Ve středověku se nosilo mnoho vrstev, podobně jako je tomu i dnes, ale nebylo přijatelné vzít si na sebe pouze spodní vrstvu. Jemné suknice si jako jedinou vrstvu oblečení mohly dovolit vzít pouze lazebnice, od kterých se takový styl oblečení vyžadoval. Dalším možným faktorem ovlivňujícím potřebu více vrstev bylo počasí. V teplejším počasí stačil dvouvrstvý oděv, v zimě se případně přidávala další vrstva, nebo plášť, který byl velmi oblíbeným módním doplňkem.

Pro svrchní oděv se používalo již výše zmíněné sukno. Soukeníci tuto látku dokázali vyprodukovat za pomoci vlny různé kvality, která se získávala stříháním ovčí kůže. V našich končinách se příliš kvalitní sukno nevyrábělo. Drahé sukno se dováželo výhradně z ciziny a šilo se z něj pouze pro vyšší vrstvy. S tím se pojí i vznikající problém mezi bohatými měšťany a šlechtou, které se nelíbila možnost stejného odívání s lidmi neurozeného původu. I obvyčejnější oblečení bylo velmi drahé a dovolit si ho mohl tedy pouze člověk zámožný. To ovšem častokrát bývali i měšťané, a v důsledku toho v této

²⁹ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006, s. 14.

době vychází mnoho ustanovení a výnosů, které vydávají sama města, aby těmto hádkám zamezila. Nejčastěji se to týkalo ozdob, šperků a doplňků.

3.1 Barva

Barvy patřily ve středověku k velmi důležité součásti oblečení. Každé barvě byl připisován určitý význam, který většině z nich zůstal dodnes. Například červená, nejoblíbenější barva v pozdním středověku, symbolizovala život a lásku. Šarlatový odstín červené vyjadřoval bohatství a modrou krev, a byl tedy nošen především panovníkem.

Další oblíbenou barvou, byla zelená. Symbolizovala stálost a naději. Vyskytovala se v různých odstínech a také se věřilo, že žena muže oděného v zelené, bude správná křesťanka.

Bílá barva symbolizovala čistotu, nevinnost a také radost. Oblékaly ji mladé dívky a světky, a také byla na bílo barvená roucha využívaná v liturgii. Oblíbenou barvou byla také modrá, které se připisují vlastnosti jako věrnost a naděje, ale také žal a trpělivost.

Černá barva zůstává i nadále barvou smutku a utrpení, v dobách hladomoru také hladu. V době husitské je to velmi častá barva, snad v reakci na přílišnou barevnost 14. a začátku 15. století.

Nejvíce kontroverzní barvou se stala žlutá, a to obzvlášť pro svou vzácnost. Lidé dobře věděli, jak takovou barvu získat, ale proces to byl velice složitý. Bylo zapotřebí minimálně sto tisíc květů šafránu na jedno kilo barviva³⁰. Proto se žlutá barva stala velmi módní, odívali si ji jen ty nejbohatší dámy, jako šátek nebo jiný žlutý doplněk. Mravokárci se po čase začali bouřit proti této rozmařilosti, brzy se stala barvou připisující určitý status ve společnosti, a to nejčastěji barvou prodejních žen a židů. Židé museli povinně nosit žluté kolečko a ženy uvolněných mravů stuhu či šlojír s touto barvou.

Středověk miloval barvy, což dokazuje i oblečení kombinující několik barev většinou vzájemně si kontrastujících. Této módě se říkalo podle francouzského slova *mi-parti*³¹ a skutečně se oděv dal rozdělit na poloviny a ty poté nabarvit jinou barvou. Např. každá nohavice byla jiná. Nejčastějšími kombinacemi byla červená s modrou, nebo žlutá se zelenou. Dělení barev bylo velice populární a barvíři se pouštěli i do odvážných vzorů jako byla šachovnice aj. Tato móda neměla dlouhého trvání a okolo druhé poloviny

³⁰ WAGNER, Eduard. *Středověk, Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006, s. 27.

³¹ Česky rozdělený.

patnáctého století se tato barevnost stala typickou pro oblečení šašků a kejklířů.

Brzy se barva stala znakem příslušnosti služebníka k pánovi. Dnes bychom to přirovnali k uniformě, dresu, který měl každý pán jiný. Jako příklad mohu uvést pány z Lipé, jejichž barevné schéma bylo černé se žlutou. Barva oblečení se většinou shodovala s barvami na rodovém erbu a vycházela z něj.

Každý středověký člověk míval šat na každodenní nošení a noční oděv nazývaný posteční. O tom mnoho nevíme, ale jistě byl velice podobný spodnímu prádlu, tedy první vrstvě oděvu každodenního³². Můžeme předpokládat, že většinou lidé používali spodní vrstvu oděvu zároveň jako noční oděv.

3.2 Mužský oděv

Ve druhé polovině čtrnáctého století až do začátku století patnáctého spočívalo odívání všech vrstev v košili a spodkách, které se uvazovaly ve většině případů na tkaničku, přes to se přehodila horní vrstva, které se říkalo suknice, která se v pase nejčastěji utahovala páskem nebo byla vypasovaná a upravená od krejčího. Zapínala se na knoflíky, nebo byla utažená provázky. Šlechtici si oblíbili rozšířené pytlovité rukávy u suknice.

Na nohy si muži natahovali vysoké nohavice sahající až k rozkroku, kde se museli opět stáhnout provázkem, navázat na opasek nebo páskem okolo nohy. Na několika dobových obrazech si můžeme povšimnout postav s neutaženými, volně shrnutými nohavicemi. Trvalo ještě pár desetiletí, než začali krejčí dělat nám již dnes známé kalhoty až do pasu.

Délka suknice nebo kabátce, který byl velmi módní mezi vyšší vrstvou za vlády Václava IV., se stále zkracovala a ustálila se přibližně nad rozkrokem. Zvláštností bylo, že muži staršího věku nosili své kabátce delší než muži mladší generace. To bylo pravděpodobně způsobeno jejich usedlou povahou³³. Praktickým doplňkem k vrchnímu oděvu byl pásek nošený všemi vrstvami společnosti. Muži i ženy si na něj rádi uvazovali

³² WAGNER, Eduard. *Středověk, Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 41.

³³ tamtéž. s. 41.

váčky a malé brašny.

Zajímavou kuriozitou se stala obliba rolničků, které si lidé našívali na téměř celý oděv, a to především na pláště, pásky a boty. Byla to móda vyšších vrstev – svědčí o tom německé přísloví: „*Kde jsou páni, tam zvoní rolničky*”³⁴. V patnáctém století jejich oblíbenost upadla, až se nakonec staly oblečením šašků.

Další oblíbenou částí oděvu byl mantlík (plášť) a kukla. Střih mantlíku byl nejčastěji kolový, přehozený přes ramena nebo přes hlavu. Krátkým pláštíčkům o délce peleríny se říkalo kloček. Bohatí měšťané a šlechta nosili pláště bohatě zdobené a řasené. Ty často mívaly rukávy, které byly rozšířené s knoflíky po vnější straně. Jejich účel byl víceméně ozdobný. Knoflíky bývaly především dřevěné, zámožní lidé si mohli dovolit je mít kovové, stříbrné či pozlacené.

3.2.1 Obuv

Bot se nosilo několik druhů; škrpále a střevíce, které byly nejčastější obuví ve 14. století, avšak nejoblíbenějším stylem bot se v tomto období staly tzv. zobákové boty. Již podle názvu se dá soudit jejich tvar, byly kožené a měly velmi dlouhé špičky. Délka byla předem daná dle urozenosti. Je však jisté, že takové boty nosil úplně každý. Mnohdy byly špičky tak dlouhé, že se v nich nedalo příliš pohybovat. Přesahovaly až dvakrát délku chodidel a musely se složitě upevňovat, aby z nohy ihned nespadly.

3.2.2 Pokrývka hlavy

Velmi oblíbenou pokrývkou hlavy byl klobouk, který nosila převážně šlechta a bohaté měšťanstvo. Jediný klobouk používaný nižší vrstvou byl v létě slaměný klobouk. Čepec, již oblíbený v předchozích stoletích, se nosil nadále bez větších obměn.

Kukla mohla být součástí pláště, popřípadě se nosila samostatně. Ve 14. století byl praktickým doplňkem pro řemeslníky, havíře, rolníky a další³⁵. Kukla chránila obličej

³⁴ KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Středověk*. Praha: Lidové noviny, 2001. s. 201.

³⁵ WAGNER, Eduard. *Středověk, Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006, s. 79.

před větrem, sněhem i silným sluncem. O její nezbytnosti tedy není pochyb. Zprvu se příliš nezdobila. Časem se objevily lemované kukly a cípovité kukly, jaké si dnes představíme na hlavě šašků. V jiných případech se prodloužila špička, která pak dosahovala dokonce až ke kolenům.

Ke konci 14. století se objevil nový fenomén mužské pokrývky hlavy tzv. točenka, po Evropě známá jako *schapperon*. Tato módní záležitost pravděpodobně pochází z různých úprav dříve nošených kukel. Pokrývka má tvar turbanu, který byl obtočený či spletený okolo hlavy a často býval upraven do ozdobných cípů. Také bylo velice populární volně visící konce roztřepit nebo rozstříhat. Velkou inspirací pro točenky bylo pronikání orientálních stylů do Evropy. Výroba byla velmi nákladná a bylo ji tedy možné zahlédnout jen u vyšších vrstev.

3.3 Ženský oděv

Stejně jako muži i ženy nosily spodní prádlo, nejčastěji košili, která bývala delší než mužská, nevypasovaná, a často se v pase vázala tkaničkou. Rukávy měla dlouhé nebo žádné. Do 14. století se dámské a pánské oblečení příliš nelišilo. Nosívaly se dlouhé suknice, které příliš nelichotily křivkám těla. Byly volné a v pase skoro stejně široké jako šaty u nohou. V polovině 14. století se ovšem oblečení dámské začalo značně lišit. Krejčí se stávali šikovnějšími a zručnějšími, a dámský oděv se jim dařilo více vypasovat a udělat výstřihy, které sahaly od ramene k rameni. Vypasování se docílilo páskem, častěji však šňůrkami na bocích, které se po obléknutí utáhly a vytvořily dojem užšího pasu. Takové šaty se ovšem staly složitějšími na oblékání, proto se jim vytvářely různé rozparky vpředu a vzadu. Přes šat se v některých případech nosily živůtky.

Barevnost dámských šatů nebyla zdaleka tak pestrá, ale to neměnilo nic na jejich cenách, a proto si krásné oblečení mohly dovolit jen ženy zámožné. Bohatě vyšívaným šatům ozdobeným prýmkami a perlami se říkalo *fryže*³⁶. Výstřih dam z vyšších vrstev odhaloval i celá ramena a pas byl mnohdy přehnaně útlý. Zajímavostí byly kabátky, které odhalovaly poprsí a boky. Dříve takové odhalování bylo nemyslitelné

³⁶ WAGNER, Eduard. *Středověk, Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 60.

a pro některé mravokárce jím bylo i nadále. Těmto průramkům se říkalo „čertí okénka“³⁷.

Ženy středních a nižších vrstev měly suknici kratší než ženy z vyšších vrstev. Delší šaty by se pletly při práci pod nohy a také by se mnohem více a rychleji ušpinily. Z finančních důvodů nebyl šat nijak zdoben. Pracovní oděv býval doplněn zástěrou šitou z plátna, aby nedošlo k zašpinění suknice.

3.3.1 Lazebnice

Speciální oděv nosily lazebnice. O nich máme mnoho informací díky iluminacím v Bibli Václava IV³⁸. Panovník byl zde často zobrazován v kruhu pečujících lazebnic. Jejich oblečení bylo prosté a co nejvíce odhalující. Níže postavené lazebnice mívaly košilky krátké a málo řasené. Zobrazovány jsou, jak nosí vědra vody, myjí klientům vlasy, tělo, a také jak leží po jejich boku. Těžko říct, zda byl tento oděv stejný jako ten, který nosívaly ve dne a k dalším povinnostem. Vyšší lazebné mají košilky z transparentních látek s ramínky daleko od sebe. Pas je často přepásaný modrými šerpami. Všechny lazebnice jsou zobrazeny bosé.

Díky králi Václavovi se lazebnictví dostalo mezi váženější řemesla, a proto bylo v následujících stoletích považováno za vhodné a prospěšné.

3.3.2 Pokrývka hlavy

Pokrývka hlavy byla u dámských oděvů také nezbytnou a mnohdy společenskou záležitostí. Dámy si mohly vybírat z mnoha stylů a druhů pokrývek, dalo by se říct, že v rozmanitosti dalece přesáhly mužské pokrývky.

Z předchozího století se stále nosí široce rozšířená rouška typu *gebende, gepent*³⁹, která zahluje krk, tváře, čelo i uši. Vázala se velmi volně, jen aby přidržovala kadeřené vlasy, nebo naopak těsně a zakrývala tedy celou hlavu a krk kromě tváře. Ve stále větší oblibě bylo v průběhu 14. století ponechání volně spadající látky po skráních tak, aby

³⁷ WAGNER, Eduard. *Středověk, Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 60.

³⁸ KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Středověk*. Praha: Lidové noviny, 2001. s. 180.

³⁹ Český slojír.

tvořila záhyby. Aby se opět rozlišili měšťané od šlechty, byl nakázán pro městské ženy přesný počet záhybů a to čtyři. Šlechtické paní měly takovéto šlojíře bohatě zdobené až dvaceti dekorativními záhyby. Těmto typům šlojířů se říkalo samokrutníky, samokrutky, a pokud byly z velmi jemných materiálů, tak paučníky.

Jednou z forem tohoto samokrutníku byl také *krusler*. Název vznikl nejspíš ze staroněmeckého slova *krus*, což znamená zatočený. Na obvodu části šlojíře, která lemuje tvář, byla našitá jedna nebo více řad volánků. Vytvořila se tak bohatá ozdoba obyčejného šlojíře. Zprvu se taková ozdoba v Čechách považovala za příliš avantgardní, netrvalo však dlouho a stala se oblíbenou formou dámské pokrývky hlav šlechticů a její popularita trvala dlouho i v 15. století.

Česká kukla byla speciální pokrývka hlavy, která pocházela z naší země ve 14. století a rozšířila se po střední Evropě. Pravděpodobně šlo o variantu *kruseleru*. *Kruseler* se zamotal do mohutného turbanu po skráních a vytvářel dojem jakési svatozáře⁴⁰.

Další oblíbenou pokrývkou hlavy populární po celé 14. a 15. století byl čepec v různých tvarech a typech. Jednou z variant je burgundský čepec. Šlo o vysoký, špičatý klobouk zakončený volně vlajícím závojem. Byl potahován síťkou ze zlatých nití anebo velmi drahou, bohatě zdobenou látkou. Vlasy nad čelem bylo nutné vyholit, aby tvář vytvářela co nejoválnější a nejčistší dojem. My si tento čepec představíme jako součást oděvu nadpřirozené bytosti zvané Bílá paní.

⁴⁰ KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Středověk*. Praha: Lidové noviny, 2001. str. 192.

4 Úprava vlasů

Neodmyslitelnou součástí stylů oblékání byla také správná úprava účesu. Nejčastější úpravou vlasů bývaly vlasy nakadeřené, rozšířené u žen i mužů. V polovině 14. století a dále se začínají nosit vlasy kratší a rovné. Říkalo se tomu účes pážecí podle pážat. Jde o jednoduchý chlapecký účes oblíbený i v dobách pozdějšího baroka.

Muži nosili různě upravené vousy, zde se zdála být volba stylu naprosto individuální. A tak se objevovala celá škála úprav od volně rostoucích přistřižovaných vousů až ke knírům různých velikostí a tvarů.

Ženy nosívaly vlasy co nejdelší, aby si z nich mohly tvořit složité pletené copy a účesy. Ženy vyššího postavení si mezi vlasy proplétaly šňůry z perel a zlatých nití. Z Francie se do Čech šířily i složité vyčesané a spletené vlasy, na které se aranžovaly různé pokrývky hlavy. Např. pod burgundský čepce se tvořil stočený účes, aby podpořil nezvyklý tvar tohoto čepce. Nejpopulárnějším byl účes zvaný naušky, což byly vlasy spletené do dvou copů a omotané okolo uší a mnohdy dozdobené sítkou s korunkou nebo dekorativním pruhem látky, který byl natažený přes čelo. Ženy pracující a chudší, nosívaly vlasy rozpuštěné anebo zapletené a schované pod šlojířem nebo pracovním čepčkem.

5 Zbroj, přilby a zbraně

Zbroj je neodmyslitelnou součástí celé středověké historie, než ji nahradilo po zdokonalení palných zbraní nepříliš těžké bojové oblečení, které mělo spíš účel reprezentativní a rozlišovací. Mnoho informací o zbroji máme z rukopisů a ilustrací dochovaných ze středověku. Největší rozkvět zbrojí je v obdobích válek, a to hlavně války stoleté a husitské⁴¹. S tím se pojí i vývoj zbraní. Mečíři již v průběhu 13. století dokázali ukovat tak kvalitní zbraně, že jim nedělalo problém přeseknout kroužkovou zbroj.

Kroužková zbroj byla do této doby nejvýznamnější ochranou vojáka. Splétala se z malých drátěných kroužků a pokrývala většinou celou plochu těla od temene až po paty. Byla sice velmi těžká, ale nebránila příliš pohybu. Před bojem si voják nasazoval na ochranu obličeje a hlavy přilbu. V přilbě se velice těžce dýchalo a vidělo, průzory se dělaly co nejmenší, aby nedošlo k poškození očí. Také sekera se stala oblíbenou zbraní, s jejíž pomocí bylo ještě snazší rozseknout kroužkovou zbroj a mnohdy se i stávalo, že po zásahu přišel voják i o celou končetinu. Dá se tedy říct, že zbrojíři hledali způsob, jak vojáky lépe ochránit jako reakci na lepší a nebezpečnější zbraně.

5.1 Vývoj zbroje

Eduard Wagner rozděluje vývoj zbroje do tří časových etap; v první etapě vymezené na první polovinu 14. století byla základním typem ochrany rytířů kroužková zbroj, která byla doplněná drobnými plátovými doplňky nejčastěji na ramenou, loktech a kolenou.

Ve druhé vývojové etapě od druhé poloviny 14. století se objevili platnění a široká výroba a zpracování plátové zbroje. Začaly se tedy nosit větší plátové kryty jednotlivých částí těla, které se nosily na první vrstvě kroužkové zbroje. Ta přestala být však hlavním způsobem ochrany a byla spíš doplňkem zbroje plátové. Kryla části, na které se nedařilo vytvořit dostatečný ochranný prvek.

Poslední vývojová etapa začala na počátku 15. století a skončila někdy ve druhé polovině 15. století výrobou těžké plátové zbroje pro jízdu a lehčí pro pěší jednotky.

⁴¹ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 106.

5.1.1 Brigantina

Jednou z možností bylo využití kožených vest, které se navlékaly přes kroužkovou zbroj. Na povrch této kožené vesty, které se říkalo *brigantina*, se často připevňovaly kovové destičky z vnější i vnitřní strany. Byly oblíbené po celé 14. století. Zpočátku se oblékaly přes hlavu a upevňovaly pod rameny. Ač *brigantina* dobře chránila hrud' i ramena před přeseknutím, byla velice tuhá a špatně se v ní rytíř pohyboval, proto se v polovině 14. století začal vynalézat jiný typ *brigantiny*. Tato nová vesta se navlékala zepředu a zapínala se na zádech. Často k ní byly železným pásem připojené kryty ramen a nohou a na loktech bývaly náloketníky. Na hrud' se připevňovaly řetězy zesilující ochrannou úlohu *brigantin*. Bohužel není dostatek pramenů ani obrazů, které by potvrzovaly že se vůbec taková *brigantina* s řetězy nosila i v našich krajích.

5.1.2 Prošívanice

Důležitou součástí bojového oblečení, a to převážně pěších, byla prošívanice. Tato spodní ochranná vrstva byla nejspíš ušitá z pevného a hrubého sukna. Pravděpodobně se pevné a silnější sukno použilo pro vnější součást prošívanice, a to slabší pro vnitřní, aby se nositeli netřelo o tělo. Dovnitř se vkládala vlněná nebo lněná koudel, která se poté prošila, a ta právě plnila tu hlavní ochrannou funkci prošívanice. Na povrch bylo zvykem si mazat smolu jinak také smolník. Po zaschnutí vytvrdla a částečně chránila před sekem meče nebo bodnutím. I přes to všechno se v ní dalo vcelku dobře pohybovat. Nepraktické ovšem byly prošívanice za horkého počasí. Několikavrstvá a smolou pomazaná prošívanice byla neprodyšná, a proto se můžeme domnívat, že se nosila pouze do bojů anebo v zimních dnech. Zapínala se nejčastěji na knoflíky. Ty docela dost vydržely, nepřekážely a rychle se zapínaly. Prošívanice nenosili jen žoldnéři a pěší jednotky, ale i nižší zemaní, a dokonce kněží a kazatelé.⁴²

⁴² WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s.142.

5.1.3 Plátová zbroj a její doplňky

Plátové doplňky na ramena, lokte a kolena velmi brzy přestaly stačit, a proto vznikly někdy na začátku 14. století první platnéřské dílny, které se snažily vytvořit kryt na větší části ohroženého těla. Taková část byla například hrudník. Prsní plát se připínal na spodní kroužkovou zbroj a velmi dobře chránil důležité orgány. Netrvalo dlouho a kuly se kryty na ramena, paže a nohy. Na ruku se místo kožených rukavic nosily železné a nebylo tomu jinak ani v případě bot. Zájem rytířů o plátové doplňky velice rychle stoupal a brzy platnéři patřili k nejbohatším řemeslníkům, dokonce se mohli i zapsat mezi měšťany⁴³. Někdy se železné pláty přidělavaly k přilbám a chránily tak celý zátylek, krk a ramena. Pozdější vymoženosti, která dokázala uchránit nejcitlivější části těla, byly myšky. Jde o kulaté plátové kryty nasazené pomocí řemínků k dalším částem zbroje nebo okolo nohou a rukou.

Na ilustracích bible krále Václava IV. jsou zachyceni i rytíři v celoplátové zbroji⁴⁴. Rytíři mají krytá ramena, ruce, hrud', celé nohy a boty. Také se objevila novinka šorc, který nahradil spodní část kroužkové zbroje. Šlo o ochranu stehen a boků a vypadal trochu jako zafixovaná sukně. Časem se vyráběla ze šupinek a dovolila větší možnost pohybu a pohodlí při nasedání do koňského sedla. Pevný šorc si rytíř s největší pravděpodobností musel před nasednutím sundat, což trvalo zbytečně dlouho a rytíř se tím obíral o čas. Šupinový způsob zhotovení zbroje se stal oblíbeným pouze na několik desetiletí v 15. století. Tento nápad se však neujal, a to i za předpokladu, že to řešilo mnoho problémů s pohyblivostí rytíře v plné zbroji. Zbroj, která byla rozsáhlá, ale nepřekážela v boji, většinou pomohla nositeli k vítězství.

Uniforma v bojovém odívání nebývala. Každý nosil to, co mu platněř v regionu nabídl a na co měl peníze. Zbroj nebyla levná záležitost a kvalita se často odrážela na ceně. Také se často dědila po generaci, anebo ji bylo možné získat jako válečnou kořist. Nebylo nic divného, když se použila jako zástava, jindy ji město zabavilo, dokud dotyčný vlastník dluh nesplatil. Města samotná bývala dobře ozbrojená a pokud bylo třeba, mohla ozbrojit žoldnéře nebo příslušníky města před tažením.

⁴³ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 123.

⁴⁴ tamtéž, s. 136.

5.1.4 Varkoč

Způsob, jakým se mohli rytíři a žoldáci rozlišit, byl pomocí suknice převlečené přes zbroj. Nazývala se varkoč. Tato horní vrstva měla funkci čistě rozpoznávací. Nejčastěji se na ní šil znak jednotlivých rodů. Žoldnéři mívali suknicí jednobarevnou a často se pod ní skrývala nedokonalá zbroj. Bylo v oblibě vyšších vrstev a šlechticů tuto vrchní část bohatě zdobit. Vznikali pak krásné suknice rozmanitých tvarů a zvláštností. Rukávy byly nejčastěji krátké, na koncích roztřepené nebo jinak upravené. Pronikla sem i kukla, která měla stále ochrannou funkci, ale spíše se jednalo o hezký doplněk ke zbroji.

5.1.5 Obuv

Důležité je podotknout, že boty rytířů se stále držely normy, tedy se nosily špičaté. U plátové zbroje se však nedařilo tvořit špici tak jednoduše, jako u kožené obuvi, přistoupili tedy na nápad špice, která se přidělavala na přední část boty. Tímto mohl být rytíř nejen ochráněn, ale stále šel s módou.

5.2 Přilby

Klíčovou součástí zbroje je zajiště přilba. Chrání snad ten nejdůležitější orgán, který je velmi snadné poškodit. To lidé ve středověku moc dobře věděli a bylo tedy třeba se uchránit proti smrtelným zbraním, jakými byly meče, kopí a nebezpečné sekery.

Jednou z prvních pokrývek byla kroužková kukla, součást kroužkové zbroje. Nebyla tolik pevná a snadno se dala rozseknout vejprů. Bylo tedy třeba vytvořit něco jiného.

Na počátku 14. století se nosila kroužková zbroj a na hlavu se nasazovala těžká, železná, kbelcová přilba. Chránila sice celou hlavu, ale nebylo skrz ni mnoho vidět, a to bylo v soubojích velice nepraktické. Na odhadnutí pohybů a rychlé reakci často závisel rytířův život. Helméri začali vytvářet tyto přilby s vyřiznutým oválem na obličej, doplněným sklápěcím hledím. Hledí mělo mnoho tvarů a zvláštností, a i když vyřešilo problém s viditelností, neodstraňovalo další překážky. Jednou z nich byla možnost se plynule a snadno rozhlížet po bitevním poli. Přilba stále seděla pevně na ramenou, a tedy

rozhlédnout se vyžadovalo otáčet celým trupem, což bylo nejen nepříjemné, ale oproti rychlému pohybu krkem i pomalé a neobratné.

5.2.1 Šláp

Oblíbenou pokrývkou hlavy se začaly stávat malé přilbičky a železné klobouky. Jednou z takových přileb, která byla obzvlášť populární v našich krajích, byl šláp, jinak také *bascinet*. Objevuje se na počátcích 14. století a svoji oblíbenost si drží ještě dlouho poté. Největším nedostatkem šlápu byla jeho absence ochrany obličeje, proto se helměři snažili vymyslet alternativu. Vznikaly šlápy s tzv. nánosníkem, který chránil nos a také se na něj mohlo zavěsit kroužkové pletivo, chránící bradu bojovníka. Ve vnitřní straně této přilby se často upevňovala kožená čapka.

V průběhu 14. století se tyto přilby začaly doplňovat o různé typy hledí. To nejzákladnější bylo připevněno na čepu, který byl umístěný na čelní ploše přilby. Díky čepu takto vysoko se hledí zvedalo mimo zorné pole, a tedy nepřekáželo nikterak ve výhledu. Toto hledí bývalo mřížkové, než se začalo vyrábět celistvé s různými tvary a zdobením.

5.2.2 Hundsgugel

Před koncem 14. století se hledí začalo upevňovat ještě šikovněji, a to otočnými čepy po obou stranách hledí. Manipulace byla tedy ještě o něco jednodušší a hledí lépe drželo na svém místě. Hledí bylo vytepáno do výběžkovitého tvaru⁴⁵, což poskytovalo dost prostoru pro nos a také se pod ním lépe dýchalo. Ve středověku se těmto přilbám říkalo *hundgugel*, *houndskull* nebo *hunczkappen*. Jméno získaly právě díky vypouklému hledí, které připomínalo psí čumák. Důležité bylo umístění očních průzorů. Nebyly již tak daleko od očí, ale dostatečně blízko, aby rytíř mohl snadněji pozorovat okolní dění.

Celá konstrukce přilby byla bytelná, vcelku lehká a po zakulacených tvarech meč snadněji sklouzl a nedošlo k rozseknutí a poškození přilby. Díky těmto kladům se stala

⁴⁵ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 197.

nejoblíbenější ochranou hlavy až do poloviny 15. století. Je zobrazována na mnoha obrazech, u nás ji můžeme najít například na obraze od Mistra Třeboňského oltáře Kristus na hoře Olivétské⁴⁶.

Důležitým doplňkem těchto přileb byl připevněný kroužkový závěsník, který měl ochránit krk a ramena. Až skoro v polovině 15. století se stal součástí přilby.

Mnoho helmérů se snažilo o vytvoření něčeho nového a lepšího, než byla přilba *hundsgugel*. Jedním z nápadů bylo upevnit hledí po stranách přilby. Šlo nejspíš o nápad, jak vyřešit časté omylem sklopené hledí umístěné na vrchu helmy. Tento nápad se však příliš neuchytil a zůstal regionální záležitostí.

5.2.3 Bascinet

Základním typem přilby, která se používala ve Francii a Německu byl také *bascinet*, již s vylepšeným sklápěcím hledím, ale hlavně ve Francii měla tato přilba tvar hrušky a pro ještě lepší dýchání se v ní dělaly v místě nosu a úst malé otvory. I přes skvělou ochranu hlavy se vojáci raději uchýlovali k přilbě *barbuta*. Ta byla nejprve populární hlavně v místech s velice teplým podnebím, jako byla Itálie, ale pro svoji jednoduchost a praktičnost se postupně rozšířila i do ostatních částí Evropy. *Barbuta* je v podstatě šláp, který byl protáhnutý až k nosu přes líc. Byla velice podobná přilbám z dob antického Říma.

Přilby vyrobené na konci 14. století, a hlavně na začátku 15. století měly krk a také část zad kryté soustavou kovových pásků tzv. *colletin*. Jde o jednu z posledních náhrad kroužkové zbroje, která do této doby spočívala na krku a ramenou. Od této chvíle se kroužková zbroj v Evropě používala zcela výjimečně.

5.2.4 Železný klobouk

Nejpoužívanější přilbou bojovníků, především lehké jízdy a pěších útvarů, byl

⁴⁶ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 197.

železný klobouk. Zvláštností bylo vyobrazení těchto klobouků na hlavách církevních hodnostářů. Na iluminacích ze 14. století je možné si povšimnout biskupů a kardinálů s tímto typem přilby. Nejspíš se však bojů neúčastnili.⁴⁷ Nejstarší vyobrazení železného klobouku je na obraze od Mistra Vyšebrodského někdy z poloviny 14. století⁴⁸. Není však pochyb, že takový druh přilby se u nás již používal dříve nebo byl již znám. Tvar těchto klobouků byl různý, nejčastěji polokulovitý a kónický. Často se doplňovaly o nosník, který sloužil k ochraně kořene nosu. Koncem 15. století železné klobouky z výstroje pěchoty zmizely.

Železné klobouky začaly ztrácet svůj význam po vytvoření ochrany ramen, a tak helměři začali sklápět široké okraje klobouků směrem dolů. Netrvalo dlouho a z klobouku se stal šálíř. Aby bylo docíleno ochrany hlavy i krku, vytvořili platnění důmyslný podbradník, který kryl bradu a krk⁴⁹. Objevil se již v první polovině 15. století. Tato přilba byla výzbrojí převážně jízdy. Umožňoval volně dýchat, a přesto nabízel také ochranu citlivých míst na hlavě. Jde o výsledek usilovného snažení helměřů o vytvoření ochrany hlavy, která by byla kompletní a robustní, a která by zároveň umožňovala volný pohyb a dýchání.

5.3 Zbraně

Ve 13. století, kdy největší ochranu poskytovala kroužková zbroj, se čepele mečů příliš neostříly. Rytíři byli naučeni udolat své nepřátele mohutným máchnutím těžké zbraně, která dotýcného srazila k zemi svojí tíhou. Netrvalo dlouho a po vylepšování zbroje většími kusy plátů již nebylo možné zneškodnit nepřítele mohutným sekem. Z tohoto důvodu se změnil tvar čepele. Ostří bylo dokonalejší, ostřejší a dokázalo přeseknout i kroužkovou zbroj. Také se mečům začal tvarovat ostrý hrot na bodání, které bylo mnohdy účinnější než sekání ostrou čepelí.

⁴⁷WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 200.

⁴⁸ tamtéž. s. 200.

⁴⁹ WINTER, Zikmund. *Dějiny kroje v Zemích českých: Od počátku století XV. Až po dobu bělohorské bitvy*. Praha: Nakladatelství F. Šimáčka, 1893. s. 235.

5.3.1 Meč

Tvar mečů se měnil na trojúhelníkovité a držel tento tvar ještě dlouho poté.

Změnila se také záštita meče, stala se totiž důležitou součástí při novém soubojovém systému. Proti seku nepřítele se napadený mohl bránit horizontálně položeným zvednutím meče, a za pomoci záštity odklonit jeho útok na stranu, nebo mu zbraň dokonce i vytrhnout z rukou. Proto se záštity nevytvářely rovné, ale zahnuté směrem k hrotu⁵⁰. Byly často zdobené a různě tvarované, a to většinou tak, aby bylo jednodušší zachytit protivníkův útok.

Hlavice nemívala příliš velkého využití, zabraňovala pouze dotyčnému, aby mu meč vyklouzl z rukou. Proto se často bohatě zdobila a tvarovala.

Oblast mezi záštitou a hlavicí se nazývá jílec. Ten býval ve 13. století kratší, stačil na obě ruce. S příchodem plátových rukavic se ovšem musela délka jílce prodloužit, jinak by nebylo možné meč vzít do obou rukou. Začínají se vyrábět meče, které dnes nazýváme jedenapůlruční.

Na počátku 15. století se vyrobil další druh meče, který byl zařazen do výzbroje pěchoty. Mluvíme zde o meči dvouručním či obouručním. V záznamech se označuje jako *spatharutling* a vyznačoval se dlouhou a širší čepelí a dlouhým jílcem. Tento meč býval velice těžký a špatně se ovládal.

5.3.2 Tesák

Meč, používaný převážně selskou pěchotou, se nazýval tesák. Každý zručnější venkovský kovář ho dokázal vyrobit. Nelišil se příliš výrobou od čepele kosy nebo srpů, pouze byl méně zahnutý a měl jílec. Ostří bylo jen na vnitřní straně a nezakončovalo se hrotem, ale nechávalo se tupé. V pozdějších dobách kováři tesák postupně vylepšovali, prodlužovali jílec a také ho různě zahýbali. Vytvářeli větší záštity, které byly tvarovány blízko u jílce, aby měl dotyčný ochráněné prsty. Netrvalo dlouho a z čistě selské zbraně se stala zbraň bohatě využívaná i mezi rytíři a vyššími vrstvami. Četně se zdobily a

⁵⁰ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 227.

upravovaly.

5.3.3 Šavle

V ilustracích bible krále Václava IV. se často objevuje šavle⁵¹, hojně využívaná vojsky Osmanské říše. Do českých zemí se šavle dostala skrz Zikmunda Lucemburského a jeho vojsko složené převážně z uherských jednotek. Ohnutá čepel směrem nahoru umožňovala útočníkovi nečekaně zasáhnout hrotem šavle do ramene nebo tváře.

5.3.4 Dýka

Nedílnou součástí výstroje byla dýka. Upevňovala se nejčastěji vpředu před mečem na opasku, byla takto stále při ruce. Opatřovala se malou pochvou, a tak připomínala zmenšeninu meče. Dýky se využívaly již od doby bronzové, měnil se pouze jejich tvar, využití bylo stejné. Byla to zbraň bodná, nepřesahovala délku 50 cm a čepel bývala nejčastěji plochá nebo trojúhelníkovitá.

5.3.5 Mlat

Hojně využívaný byl tzv. mlat, dnes známý pod jménem palcát. Používal se ve 14. století, ale nadále i ve století následujícím. Jedná se o údernou zbraň, nejčastěji byla celokovová, ale v některých případech mohla být kovová palice nasazená na dřevěné topůrko. Konec topůrka byl často zašpičatělý, aby se s ním mohlo do nepřátel i bodat. Horní část mlatu mohla mít tvarů mnoho. Oblíbeným tvarem byla hvězdice; kulatý palcát, ze kterého vybíhaly ostré hroty. Šestiperé a osmiperé palcáty byly nejoblíbenější v době husitských válek. Tvarově připomínaly šest nebo osm listů, které byly přivařeny na kovový střed. Přidělával se nejčastěji na dřevěnou násadu, která se držela příjemněji než celokovová. Některé dobové mlaty měly tvar sevřeného pěstě, která držela dýku. S takovým palcátem je vyobrazen Jan Žižka na několika dobových obrazech. Účinnost této zbraně byla až hrozivá, při větším úderu totiž dokázala prorazit i pevnou plátovou zbroj. Pokud

⁵¹ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 241.

se podařilo udeřit protivníka do hlavy, dokázal ho mlat omráčit velice snadno a často tak voják přestal být bojeschopný.

5.3.6 Kopí

Další zbraní, která existovala již v předhusitské době, bylo kopí. To mohli používat pěší i jezdci. Bohužel se ukázalo, že bylo téměř nemožné, aby bojovník seděl na koni, ovládal ho a zároveň manévroval s tak těžkou zbraní, jakou je kopí, a ještě ke všemu se snažil zasáhnout nepřítele. V průběhu času se tedy tato zbraň stala pouze turnajovou záležitostí, ve které odpadá potřeba vyhýbat se překážkám a útokům ze stran. Tvar kopí se příliš neměnil. Hroty byly určeny k bodání a bývaly pevné a úzké, aby snadněji prorazily. Klíčovou zbraní se kopí stalo pro pěchotu. Byl to jejich trumf proti najíždějícím jezcům. Netrvalo dlouho a na přelomu 14. a 15. století se na kopí přiděloval i hák. Tím mohl bojovník nejen zranit, ale i jezdce shodit z koně.

Nejoblíbenějšími druhy kopí v této době se stalo tzv. šídlo a sudlice. Šídlo svým tvarem připomínalo malý kord. Mělo nápadně dlouhý a úzký hrot, který byl zakončený talířovitým prstencem. Sudlice se vyznačovala zakončením ve tvaru sekerky s vybihajícím bodcem vzhůru. Kopí se tak stalo víceúčelovou zbraní. Bojovník s ním mohl pomocí háku nejen protivníka strhnout, ale i seknout či bodnout. Sudlic bylo nesčetné množství a zbrojníci zde hojně využívali své fantazie. Kopí také sloužilo jako žerd' praporů.

5.3.7 Střelné zbraně

Posledními zbraněmi, o kterých je třeba se zmínit, jsou kuše a luk. Luky se hojně využívaly po celý středověk i v přecházejících obdobích. Dobrý luk mohl při precizním zásahu proniknout i skrz železné pláty. Než se začaly masivně vyrábět pistole a děla, luk byl vysoko na žebříčku obávaných zbraní. Oblíbeným dřevem k výrobě luků byl jasan, hikora nebo jilm. Dřevo muselo být pružné, ale silné, aby nátaž vydrželo. Luky dosahovaly délky různé, nejčastěji se však pro boj vyráběly luky dlouhé. V Anglii se nazývaly *longbow* a dosahovaly neuvěřitelných délek až 190 cm⁵². Takové se ale ve střední Evropě vyskytovaly pomálu. Dlouhý luk umožňoval větší nátaž, a tudíž i větší dostřel.

⁵² WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 279.

V Evropě se rychle místo luku začala používat kuše, která byla sice složitější na obsluhu, ale zato účinnější proti silnému plátovému brnění, které bylo tak hojně rozšířené na přelomu 14. a 15. století. První doložené zprávy o kuších pocházejí už z období 2000 let př. n. l. z východní Asie⁵³. Kuši tvořilo krátké a silně vytvarované lučiště, vyrobené z pevného dřeva nejčastěji javoru nebo dubu. Lučiště se obšívalo kůží. Základem funkční kuše byl pevný provaz, který se táhl od lučiště až k pažbě a propojoval je. Při pohledu shora to vytvářelo dojem kříže. Napnutá tětíva byla velice krátká a natáhnout ji tedy vyžadovalo obrovskou sílu. Uvádí se síla až 136 kg. Proto se při natáhnutí tětivy kuše používalo speciálního klikového mechanismu, anebo se natáhnutí docílilo sešlápnutím železného třmenu na vršku kušiště a zachycení tětivy o opasek.

Šíp kuše byl kratší a dvakrát tak těžší než šíp luku. Musel totiž vydržet nápor obrovské síly natažené tětivy.

⁵³ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 288.

6 Kritické porovnání

Pro vytvoření takto ambiciózního projektu, jakým je *KCD*, je nutné, aby vývojář disponoval silnou vůlí, odvahou a cílevědomostí. Kromě toho je také třeba vložit úsilí do důkladně provedeného výzkumu, aby bylo dosaženo žádoucích výsledků. Není mnoho herních studií, která by se toho ujala s takovou chutí a zápalem, jako je právě studio Warhorse. Otázkou je, zda všechny tyto jejich vlastnosti stačily k tomu, aby se jim podařilo věrně zpracovat veškeré historické skutečnosti, které jsou dnes dohledatelné.

V těchto kapitolách se budu co nejpodrobněji věnovat celému smyslu této práce, a to je hodnocení historického výzkumu tvůrců na základě primárních pramenů a odborné literatury. Zaměřím se nejen na historicky chybné aspekty hry, ale také věnuji pozornost stránkám historicky správným a esteticky příjemným. Herní nedostatky vynechám, nejsou předmětem mého výzkumu a týkají se spíše chyb v programu.

6.1 Herní mapa

Důležitým aspektem hry je místo, kde se hra odehrává. Tím je oblast Posázaví z dob 14. a 15. století. Velikost mapy ve hře odpovídá 16 km² skutečné mapy. Je možné navštívit města a vesnice jako je Sázava, Rataje, Leděčko, Úžice a Stříbrná Skalice, ze které pochází hlavní protagonista Jindřich. Tvůrci prohlašovali, že se jedná o realistickou mapu, a to ve mně vyvolalo otázku, zda může herní mapa odpovídat skutečnosti. V průběhu shromažďování dat pro tuto práci jsem našla internetovou stránku *Edge of the World*, která obsahuje srovnání herní a skutečné mapy (viz příloha č.1). Již na první pohled vidíme, že s největší pravděpodobností pro potřebu hry bylo třeba mapu zmenšit a složit z různých částí. Již od samého začátku hry jsem si všimla, že Sázava je v herní mapě velice blízko k Ratajím. Tato místa jsem sama navštívila a tato vzdálenost mi připadala nepřesná. Herní mapa se skládá ze tří oddělených oblastí, kterými protéká řeka Sázava. Je nanejvýš obdivuhodné, jak přesně většina mapy odpovídá skutečnosti, pokud pomineme zkrácení toku řeky a posunutí všech měst blíže k sobě.

KCD propagovalo při svojí cestě za vznikem absolutní autentičnosti středověkého světa. K tomu bylo také potřeba, aby se postavy chovaly a žily adekvátně. Mnohá herní studia ve svých hrách neimplementují hlavní lidské potřeby, jako je potřeba jíst, spát apod. To ubírá na pocitu skutečnosti, ale zároveň to hru podstatně zjednodušuje.

Zprvu byli lidé skeptičtí k nápadu studia Warhorse, ve kterém bylo navrženo, že by herní postavu bylo nutné udržet naživu nejen v soubojích, ale zároveň i ohlídat všechny její základní lidské potřeby, jako je právě spánek a výživa. Panovaly obavy, že takový herní prvek bude pouze nadbytečný a bude hráče zdržovat od plnění úkolů. Na toto pojetí jsou zvyklí hráči simulačních her, ale v RPG hrách jde spíše o prvek neobvyklý, jelikož to hráče omezuje při sledování příběhu. Většina hráčů se ale nakonec shoduje na tom, že byli příjemně překvapeni, jak šikovně a logicky byl tento komponent zapracován do hry. Výrazně totiž přispívá k realistickému pocitu ze hry, protože postava je stejně jako živý člověk zbavena nesmrtelnosti a dokonalosti. Hráč tedy musí svou postavu před bojem nejen vyzbrojit, ale také ji musí nechat nabrat dostatek síly pomocí spánku a jídla.

6.2 Oděv NPC postav

Hra disponuje velkou škálou neherních postav tzv. *NPC* (*non-player character*), které se po světě pohybují tak, jak byly tvůrci naprogramovány. Reagují na své okolí a na postavu, kterou ovládá hráč. Tyto postavy jsou důležité, jelikož dokreslují okolní svět, působí živě a autenticky. Tvůrci však často ve hrách tyto postavy rádi přehlížejí, a proto bych se prvně chtěla zaměřit na oděvy těchto *NPC* postav.

6.2.1 Barva

Hra disponuje mnohým oblečením a rozmanitými barvami. Většina herních i filmových tvůrců stále ztvárňuje středověk v šedé a bílé a je tedy potěšující vidět ho v celé škále barev. Ke středověku neodmyslitelně patří barvy a dokazuje to i časté nošení dvoubarevného oblečení *mi-parti*, které bylo popsáno ve třetí kapitole.

Tvůrci barevnou škálu dodrželi bravurně. Ve hře je možné potkat NPC v olivově zelené, cihlově červené, hnědé, modré, bílé a šedé, vše to jsou obvyklé barvy v běžných odstínech. Nejčastější barvou je hnědá v kombinaci s kontrastní barvou. Je možné si povšimnout i malých detailů, které studiu neunikly, například že barva červená byla nejvíce nošena mladými dívkami⁵⁴.

Také se objevuje mnoho ženských *NPC* oděných v bílé barvě. Zde jsem narazila na detail, který možná tvůrcům unikl anebo si ho nebyli vědomi; bílý šat nosily především mladé dívky. Vyjadřovalo to jejich nevinnost. Ve hře je ale možné narazit na poměrně velké množství starších žen oblečených v bílé. Dá se snadno vypožorovat, že většina těchto postav je vdaná, takže se nedá předpokládat, že by byly takto oblečené, aby daly najevo svou čistotu.

6.2.2 Vrstvení oděvu a spodní prádlo

Oblečení obsahuje několik vrstev. Postavy nosí spodní a svrchní oděv. Není tomu tak ale vždy, což, jak bylo uvedeno ve třetí kapitole, je nepatřičné. Vždyť bez spodního

⁵⁴ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006.s. 22.

šatu by chudší středověký člověk měl pouze svrchní oděv, který se šil z hrubějšího plátna a kontakt s pokožkou by byl velice nepříjemný, a to ani nemluvě o hygieně či vlivu počasí. Zejména u žen by jediná vrstva byla nemyslitelná, jelikož by byly považovány za prodejně.

Spodní oděv se považoval za dnešní spodní prádlo, a i dnes si nedokážeme představit bez něj vyrazit ven. Tvůrci se stejně jako mnozí historici domnívají, že je nejvíce pravděpodobné, že lidé jako ložní prádlo používali spodní vrstvu oděvu. Ve hře se to projevuje v situacích, kdy jdou NPC postavy spát. Je podivné, že protagonista se jako jediná postava před ulehnutím ke spánku nepřevléká a zůstává v oblečení, které má na sobě, což může být i těžká plátová zbroj.

Při zkoumání zpracování pracovního oděvu mužů jsem nenarazila na žádné historické nepřesnosti ani na nic, co by působilo rušivě. Tito muži mají na sobě spodní šat, kratší vrchní sukničici a kalhoty.

6.2.3 Pracovní oděv žen

Pracovní oděv žen míval vykasanou vrchní část suknice, jako tomu je například na obraze *Přebohaté hodinky vévody z Berry* od bratrů z Limburka (rok 1416)⁵⁵. Jsou zde zobrazené ženy při práci a mnoho žen ze hry se jim nápadně podobá. Tvůrci se inspirovali z obrazů pracujících žen i v typickém upevňování cípů vrchní suknice za opasek, aby při pohybu nepřekážely. Jak již bylo uvedeno v osmé kapitole, pracující ženy nosily sukně obecně kratší. V *KCD* ale mají všechny ženy bez rozdílu věku či postavení stejně dlouhé sukně, což je možno považovat za chybu.

6.2.4 Lazebnice

Lazebnice byly důležitou součástí každého většího města. Nabízely koupel, vyprání prádla a úpravu vousů a vlasů. Mezi ostatní služby patřilo i uléhání se zákazníkem

⁵⁵ Obraz je součástí díla od KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Středověk*. Praha: Lidové noviny, 2001. s. 179.

do postele, pokud si to přál a dobře zaplatil. Díky Bibli Václava IV. známe mnohé detaily o oblékání těchto žen.

Ve hře KCD hrají lazebnice důležitou úlohu v životě hlavní postavy. Pokud bychom s Jindřichem jednou za čas lázně nenavštívili, byli bychom špinaví a nemytí, což špatně působí na postavy v okolí a může to mít dopad na reputaci. Opět se jedná o herní prvek, který přidává hře jistou reálnost. Jejich oděv ale neodpovídá popisu z Bible Václava IV. ani jiným popisům. Obvyklý oděv byla dlouhá košilka v bílé nebo jiné světlé barvě, která byla nejčastěji v pase ovázána širokou stuhou. Takový vzhled byl typický a žádoucí. Hra neobsahuje lazebnice v bílých košilkách, jsou oblečené jako kterákoliv jiná žena z chudších poměrů v barevných suknicích.

Díky primárním pramenům jsme velmi podrobně informováni o oděvu lazebnic a tvůrci hry měli tedy přesnou předlohu, kterou ale z neznámého důvodu nevyužili. Je možné, že chtěli ušetřit data a tvoření nových druhů oděvů by mohlo být neúnosné. S množstvím detailů a druhů doplňků, které se ve hře objevují, je ovšem tento argument nedostačující.

6.2.5 Pokrývka hlavy

Ve hře mají ženy často na hlavách šlojíře, nosí je především ženy postaršího věku, ale hráč může zahlédnout i mladší postavy se šlojířem. Jde o správné zpracování, protože ve středověku bylo čistě na rozhodnutí a přesvědčení ženy, zda bude nosit tento doplněk. Hra nám ukazuje jeden ze způsobů vázání šlojíře, a to okolo celé hlavy a krku tak, aby byl vidět pouze obličej. Tento typ šlojíře vždy zakrýval vlasy, které ženy smotaly do copů a následně upevnily pod šlojíř. Chybou ve hře je několik žen s tímto druhem pokrývky hlavy, kterým jsou zpod šlojíře vidět dlouhé prameny vlasů lemující obličej, což bylo u tohoto konkrétního stylu vázání proti zvyklosti (viz příloha č.2). Zde bych chtěla podotknout, že to nebyl jediný způsob vázání, a je trochu škoda, že tvůrci po práci na tolika detailech na oblečení, kterými hra disponuje, udělali pouze jeden styl omotání šlojíře, a to i po jejich vlastní uveřejněné knize s ilustracemi, na kterých jsou ženy a tímto šlojířem bez vlasů.

Vyskytují se zde však další druhy pokrývek hlavy, nejčastěji zdobné čelenky, věnce a stuhy, které byly primárně důležité pro pracující ženy, aby jim prameny vlasů nepadaly do obličeje, ale zároveň šlo i o módní doplněk. Ve hře jsou umístěné především na ženách, které konají nějakou práci od zametání před domem až k práci na poli.

6.2.6 Doplnky

Doplňků zde najdeme mnoho, nejvýznamnějším jsou však opasky. Postavy ho nosí s tradičním uvázáním na jednoduchý uzel. Tento druh úvazu byl populární do dob renesance. Zámožné postavy mají opasek často zlatý, nebo vykládaný drahými kameny.

6.2.7 Obuv

Jak jsem již uváděla, nejčastějším stylem bot byly boty zobákové, nebo se jim také říkalo boty se špicí. Hra disponuje tímto typem bot, které se však objevují jen ve velmi malé míře. Boty se špicí byly znakem urozenosti a zámožnosti, kdo chtěl být považován za bohatého a vážného člověka, pořídil si tento typ obuvi. Tvůrci hry je ale neoblékli mnoha postavám, nicméně tyto boty si může hráč pořídit pro svého hrdinu v různých obchodech. Je trochu zarážející, že by se v takto bohatém kraji lidé neoblékali módně, ale je možné, že šlo čistě o herní prvek. Špičaté boty se určitě hůře animují než ty obyčejné.

Ve hře také objevíme mnohdy s těmito botami více žen než mužů, u kterých jsou častější obyčejné kožené škrpále. Hra nabízí i další druhy obuvi, které je možné obdržet přímo od ševce. K typickým botám nošeným v českých krajích se řadí krpce, krpály a škorně. Jejich provedení ve hře přesně odpovídá vzhledu středověkému. Dlouho jsem hledala krpce na některé z postav, ale stejně jako zobákové boty se dají zakoupit pouze u ševce anebo prohlédnout v jeho obchodě.

6.2.8 Rozlišení chudé a bohaté postavy

Tvůrci se snažili o rozlišení chudšího obyvatelstva od toho bohatšího nejčastěji čistotou oblečení a jeho opotřebováním. Můžeme předpokládat, že chudí lidé a žebráci

měli oblečení méně upravené a špinavější. Nové oblečení bylo velmi drahé, je tedy nanejvýše pravděpodobné, že lidé se o své oblečení starali a pečovali o něj.

Bohaté měšťanstvo a vrchnost nosila látku velmi drahou a krásně zdobenou, jakou byl například damašek. Damašek se dovážel z daleké orientální Sýrie. Objevují se zde rozmanité vzory, zejména květnaté, zvířecí nebo obyčejné geometrické, které zdobí mnoho postav ve hře. Jedním je například i synovec Hanuše z Lipé, mladý šlechtic Jan Ptáček z Lipé. Je třeba podotknout, že této látce vývojáři věnovali mnoho pozornosti, a tak se hráč může těšit pohledem na bohatě oblečené měšťanstvo, jehož oděv působí velmi realisticky.

Jelikož se ve hře vyskytují pouze tři šlechtici, jejich oděvy jsou popsány do detailu u konkrétních postav níže. Hráč se může setkat s bohatšími měšťany a nižšími šlechtici, kteří jsou oblečeni podle soudobé módy; nosí kabátce se stojatým límcem, zobákové boty a zdobné čepce na hlavách. Jejich oděv je vytvořený z dražších látek a jeho barvy jsou výraznější.

Výrazně chudší je výběr ženských urozených postav. V příběhu figuruje pouze jedna šlechtice, jejíž oděv je také popsán níže. Bohatší měšťanky jsou odlišeny od chudších nápadnějšími barvami a materiály, některé mají přes svrchní oděv přehozený ještě *surcot*, který plní funkci třetí ozdobné vrstvy. Kvůli nedostatku šlechticů se ve hře neobjevují módní široké rukávy, dekorativní lemy z vzácných kožešin, vysoké burgundské čepce, ani okrasné pláště.

Důležitou součástí města byli rychtáři, kteří měli na starost správu města, vedení soudů a další podobné záležitosti. Zároveň také zastávali funkci reprezentační. Dostávám se zde k problému, který jistě nepřehlédli jen tvůrci hry *KCD*, ale také různí filmaři a jiní. Rychtář patřil mezi nejzámožnější obyvatele měst, za odvedenou práci dostával podíl na pokutách, soudech a odvedených dávkách. Často mu patřila místní krčma nebo masna. Ve hře jsem objela všechna města a navštívila každého rychtáře (příloha č. 3). Všichni měli potrhané oblečení, které sice vypadalo jako by bylo ušité z dražší látky, ale poškozené bylo jako oblečení kteréhokoli chudého měšťana ze hry. Nevzbuzovali ve mně pocit, že se jedná o někoho, kdo reprezentuje vrchnost. Není to poprvé, co se nějakému

tvůrci ve snaze zobrazit středověk ve vši své temnosti, ponurosti a špinavosti podařilo vytvořit zdání skutečnosti, která je ale při pozornějším pohledu nelogická a nereálná.

Kus oblečení úplně ze hry vynechaný je mantlík. Jeho popularita byla v této době vysoká a nebyl oblíbený jen u vyšších vrstev. Mantlík nosívali také poutníci na svých cestách. Těch ve hře pár potkáme, ale mají na sobě oblečení jako kterýkoliv jiný žebrák. Ve hře ho bohužel nemá ani nikdo z vrchnosti, pokud nebudeme počítat zajímavý plášť pana Hanuše z Lipé. O něm ale až později.

Mužské účesy jsou ve hře zpracovány poněkud jednotvárně, neboť většina postav nosí vlasy ostříhané na krátko. To byl ve středověku obvyklý účes sedláků a jiných níže postavených lidí, protože byl praktický a snadno udržitelný. Naopak šlechtici často nosili vlasy delší a nakadeřené, čímž dávali najevo své vyšší postavení ve společnosti. Ve hře se tyto účesy včetně pážecího vůbec nevyskytují. Mimořádně upravené vlasy má Racek Kobyla, jehož účes je velmi moderní. Má totiž podholený krátký sestřih, který působí až rušivým dojmem, protože se s ním můžeme setkat i v dnešní době.

Ženské postavy mají všechny dlouhé vlasy, které se ve hře objevují v různých variantách. Nejde pouze o barvy, ale i o způsoby úpravy. Některé ženy mají složité spletené účesy jako jsou například naušky, jiné mají vlasy zakryté různými šátky či šlojíři, a některé mají vlasy rozpuštěné. Ženy mají účesy ozdobené rozmanitými čelenkami a stužkami. Jelikož se ve hře objevuje pomálu šlechtice, je hráč ochuzen o pohled na spletené copy zajištěné zdobnými síťkami či na dlouhé nakadeřené lokny.

6.3 Oděv hlavních postav

Historické oddělení studia Warhorse opravdu provedlo svůj výzkum důkladně. NPC postavy mají jinak skutečně oblečení z pozdního středověku a až na pár výjimek, se vše drží písemných pramenů a dochovaných obrazů. Tyto vedlejší postavy, od kterých si ve hře můžeme koupit jídlo, či nocleh ale nejsou to, na co by se hráč zaměřil. Jeho budou především zajímat postavy hlavní, které přímo vystupují v příběhu a jsou pro něj důležité. Kromě postavy Jindřicha, kterého hráč obléká a upravuje tak, jak se mu zlíbí, jsou zde postavy vrchnosti, členů vzácných rodů a další, které nikdo převléknout již nemůže. Zaměřila bych se nyní na jejich styl oblékání.

6.3.1 Hanuš z Lipé

Hanuš z Lipé, který je vytvořen podle skutečného historického šlechtice, za jehož vlády byl dostavený jeden ze dvou hradů v Ratajích nad Sázavou hrad Pirkštejn, a který byl členem váženého starého českého rodu, byla jedna z prvních postav, které studio do hry vytvořilo. Hanuše si zahrál samotný Daniel Vávra.

Již na první pohled je možné si všimnout, jak extravagantní oblečení tato postava má. Nepodobá se ničemu z výše popsaného. Nemá prošívání kabátec z vlny ani barevné kalhoty *mi-parti*. Jeho oblečení totiž pochází z úplně jiného historického období. Pro nás nejznámější historickou postavou nosící podobný šat byl Rudolf II. Renesanční oblečení se silně odklání od středověkého. Zvláštní střih a geometrický tvar oblečení vrchní poloviny těla tvoří nepřírozenou siluetu, která se odráží hlavně v typicky vycpaných kulatých rukávech a v nepřírozeně utaženém pasu, kterému se říkalo husí břicho. Tento kabátec bývá zastřížený do různých tvarů až u rozkroku, vybíhá v tzv. sůšky. Mívá stojatý límec a dlouhé rukávy. Bohatě se zdobí knoflíky a složitým vyšíváním⁵⁶.

Hanuš z Lipé tedy vypadá, jako kdyby byl oděný z budoucnosti, ale toto oblečení by nebylo možné ani v době renesance kdekoliv zahlédnout. Kabátec připomíná tvarem a výšivkami renesanční svrchní oděv, avšak chybějící husí břicho a příliš dlouhé a jinak barevně zakončené sůšky do módy renesance určitě nepatří. Je také jedinou postavou, která nosí plášť, který odpovídá koženým plášťům ze 16. století. Jde o jednoduchý střih pláště s uměle vytvořenými otvory, kudy bylo možné prostrčit ruce. Byl velice populární, ale ve středověké módě nemyslitelný. Po rozhovoru s jedním z designérů pracujících ve studiu, který se věnoval především návrhům vzhledu postav, mi bylo odhaleno, že postava Hanuše z Lipé byla vytvořena dříve, než studio začalo klást důraz na historickou akurátnost. Jeho oblečení bylo tedy pravděpodobně inspirované různými obdobími. Přikládám screenshot ze hry (viz příloha č. 4).

⁵⁶ KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Renesance*. Praha: Lidové noviny, 1996. s. 100.

6.3.2 Racek Kobyla

Druhou důležitou postavou hry, která je klíčová pro příběh hlavního hrdiny, je pan Racek Kobyla, purkrabí na hradě ve Stříbrné Skalici a oblíbenec krále Václava IV. Toto město bylo dobyto společně s dalšími v době králova zajetí. Racek stihl uprchnout tajnou chodbou na hrad Rataje, odkud dvanáct let podnikal loupeživé výpady na okolní osady⁵⁷. Jeho charakter se tedy ve hře poněkud mění a z loupeživé vrchnosti je rázem spravedlivý a oddaný šlechtic. Tato změna byla důležitá pro vývoj příběhu a zařadila bych ji mezi nutnou úpravu pro pospolitost děje.

Při tvorbě této práce jsem studovala mnoho odborných publikací, pramenů a obrazů, které jsou klíčové pro poznání módy počátku 15. století. Bohužel se v žádné z nich nevyskytovaly zmínky o oblečení Racka Kobylly. Z toho se dá usuzovat, že opět došlo na použití fantazie umělců.

Nejnápadnější je Rackův svrchní oděv, který může trochu připomínat brigantinu s kovovými plíšky přibitými na vrchní straně. Plíšky by ale pokrývaly větší část oděvu, aby plnily ochrannou funkci. Jejich velikost a umístění jsou tedy nelogické a zřejmě plní pouze estetickou funkci. Pod svrchním oděvem je možné nalézt černý kabátec, který je opět se železným zdobením oválného tvaru. Látka je prošívána zlatou nití středověkým stylem prošívance. Domnívám se, že tento styl kabátce s názvem *sayo* pochází ze dvora Španělského, jehož móda se přenesla v 16. století i k nám do Čech a byla v Evropě nejpopulárnější módou. Žádný takový kabát ale neobsahoval kovové zdobení, které se objevuje na postavě Racka Kobylly ve hře.

Dnešní digitální technologie umožňuje napodobit vzhled látek natolik, že je hned možné rozeznat, zda jde o sukno, hedvábí nebo damašek. Díky této technologii mohli tvůrci obléknout postavy do různých druhů látek a navodit ještě o něco autentičtější atmosféru středověku. Není těžké vyhledat druhy látek vyskytujících se v období středověku, ať už jde o látky vyráběné doma nebo dovezené ze zahraničí. Látek bylo nepřeberné množství a druhů stále přibývalo.

Kabátek Racka Kobylly není kožený, ani není vyrobený z drahého hedvábí nebo bohatě zdobeného damašku. Po důkladném prohlédnutí je možné si uvědomit, že existuje

⁵⁷ VYSLOUŽILOVÁ, Markéta a kol. *Stříbrná skalice*. Praha: MAROLI, 2006. s.10.

jen jedna látka, která se takto leskne, ale ta rozhodně nepatří do dob středověku ani renesance. Tvůrci tuto postavu oblékli do koženky, což je látka napodobující kůži s charakteristickým leskem.

Koženka se vyrábí za pomoci PVC (Polyvinylchlorid), jedná se tedy o plast obsahující nebezpečný chlór. První zaznamenané použití je ze 20. století. Zde se tedy setkáváme s jednou z největších chyb v *KCD*.

Pod pasem, na kterém jsou upevněny dva druhy opasků, které se s velkou pravděpodobností ve středověku objevit mohly, je možné zahlédnout cípy damaškové látky patřící patrně k nejspodnější části oděvu.

Poslední zvláštností na oděvu Racka Kobyly je podivně zavinutý červený šátek okolo krku a pasu. Něco takového se v tehdejší módě nevyskytovalo a je možné, že jde jen o zajímavý doplněk, který vytváří speciální vzhled této vrchnosti. Hráče dozajista zaujme oblečení Racka Kobyly a odliší ho od nedůležitých NPC postav, avšak na jeho oděvu není zhora nic historického. Přikládám screenshot ze hry (viz příloha č. 5).

6.3.3 Diviš z Talmberka

Poslední ze známých šlechticů je Talmberský pán Diviš, který hrad obýval do roku 1415. Pánové z Talmberka patřili mezi menší, ale velmi vážené rody. Jeho roky na hradě Talmberk byly provázeny sedmi lety jeho uvěznění sousedem Havlem Medkem. Draze ho vyplatila jeho žena Štěpánka a jeho přátelé. Zajímavé je, že v roce, ve kterém se hra odehrává, Diviš ha hradě Talmberk nepobýval, byl totiž purkrabím Pražského hradu a hrad Talmberk nechal na starosti své ženě.

Z vrchnosti, která pobývala v oblasti Posázaví a která se vyskytuje ve hře, je oděv pana Divíše nejbližší skutečnosti. Jako svrchní oděv si tvůrci vybrali prošíváný damaškový kabátec, který je zdobený květinovými vzory a má úzký stojatý límec. Jeho délka je decentní, končí pod úroveň hýždí a zapíná se na knoflíky, které byly odjakživa nejoblíbenějším způsobem zapínání, pokud pomineme šňůrky a stuhy. Ty se však nejvíce hodily k dámskému odění, konkrétně ke svazování postranních a zádočných rozparků. V pase je kabátec stažen decentním páskem. Takové pásky, které nebyly okázale dekorované či jinak extravagantní, nalezneme v hojném množství na dobových obrazech

ze druhé poloviny 14. století, kdy tato móda začínala. Díky nevýrazným opaskům, mohl tento nápadný svrchní oděv více vyniknout a pozornost nebyla stržena jinam.

Spodní vrstva není pod kabátcem patrná. Zvláštní jsou vyčnívající cípy látky, které jsou dlouhé až pod kolena. Jedná se o suknici, která je patrně součástí spodního oděvu. Spojení módního kabátce s původní pánskou suknicí je nezvyklé. Je možné, že tímto způsobem chtěli postaršího pána Diviše vytvořit více usedlejšího. Oblékání delších sukní patřilo hlavně ke zvyklostem odívání starších mužů, kterým se nové módní proudy nelíbily. Z tohoto důvodu lze předpokládat, že takováto kombinace módy a usedlosti byla teoreticky možná. Přikládám jeho screenshot ze hry (viz příloha č. 6).

6.3.4 Štěpánka z Talmberka

Paní z Talmberka, Divišova manželka Štěpánka, je jediná šlechtična, která se ve hře objevuje. Její oblečení demonstruje vyšší společenskou pozici tím, že je vytvořené z dražších a barevnějších látek, spodní vrstvu má také kvalitnější a zdobnou, její svrchní šaty jsou zkrášlené výšivkami na lemech a páskem, který je částečně vyrobený ze zlata. Jelikož je ve hře paní Štěpánka vyobrazena jako velmi silně věřící křesťanka, je její oděv velmi cudný. Nenosí tedy výstřih, který by odhaloval její ramena, přestože to v té době bylo mezi urozenými dámami módní a žádoucí. Přikládám screenshot ze hry (viz příloha č. 7).

6.4 Herní zbroj

Studio Warhorse tvořilo v průběhu vývoje hry *KCD* mnohá videa. Na těchto videích bylo možné shlédnout postupy jejich práce a jejich posuny k cíli. Velmi důležitou oblastí výzkumu byla zbroj a její funkce. K pochopení bylo nutné přečíst nejednu publikaci, prohlédnout si dobové obrazy, ale také navštívit nadšence, kteří takové zbroje vlastní a vyrábí. S tím se úzce pojil souborový systém, o kterém si dodnes nejsou historici jisti, jak probíhal. Jediné dochované informace pochází ze starých rukopisů, kde jsou zaznamenané různé bojové pózy a druhy výpadů. Dále je důležité k této problematice přistupovat logicky. Již jsem v předchozích kapitolách vysvětlila, že s neustálým

zlepšováním ochranné funkce zbroje se musela vyvíjet i destruktivnost zbraní. Brzy plátová zbroj začala pokrývat velkou část lidského těla a bylo zapotřebí poupravit i styl souboje. Útočník se musel soustředit na nechráněná místa, kterými jsou podpaždí nebo zadní část stehen. Naštěstí zbrojíři přišli na lepší způsob proražení plátové zbroje v kterékoliv části. Začali vytvářet drtivé zbraně, které byly schopné ublížit protivníkovi pouhým úderem.

Tvůrci hry museli se všemi těmito možnostmi počítat. Měli k dispozici přední české šermíře, historiky a kaskadéry, kteří se středověkému šermu věnují a jejich podíl na vzniku této hry je neodmyslitelný.

6.4.1 Brigantina

Po důkladném studiu všech druhů zbroje, které je možné ve hře zakoupit a nasadit, bylo možné objevit několik nedostatků. Jedním takovým jsou samotné brigantiny, což je zbroj okovaná plíšky, chránící hrud' a záda. Tato zbroj byla velice drahá a jinak tomu není ani ve hře. Hře se dá vytknout její častý výskyt. Brigantina nebyla v našich krajích příliš používaná, jednalo se o velmi vzácný bojový oděv, pokud přihlédneme k faktu, že se neobjevuje ani na obrazech, ilustracích či v dokumentech. Studio pravděpodobně ale chtělo nabídnout více druhů zbroje pro hráče a brigantina je tedy implementovaná do hry. Problém nastává ve chvíli, kdy je možné potkat stráž ve městě, která brigantinu nosí.

Má snaha pracovat se stejnými prameny a literaturou mě zavedla k poznatkům, že vzhled zbroje vznikl také za pomoci knihy Eduarda Wagnera, kterou jsem ve velké míře použila při vlastním studiu při tvoření předchozích kapitol. Na mnoha ilustracích provázejících text je možné si povšimnout zbrojí, kterým přímo odpovídají ty ve hře.

Ve hře je dobře naznačená syntéza starého válečného odění s novým. Zbroj si musel každý pořizovat svoji nebo se stejně jako šatstvo dědila. Proto je možné narazit na bohaté rytíře oděné v celoplátové zbroji a na městskou stráž, která je oblečená do vlastní zbroje, která je doplněná tím, co mělo dané město navíc. Z tohoto důvodu mají strážé rozmanitou zbroj.

6.4.2 Prošívanice

Nejčastěji vyskytující se kombinací je prošívanice, kroužková košile a varkoč v barvě rodu, který dohlíží na město. Důraz studia na detaily je obdivuhodný. Každá prošívanice je důkladně vymodelována, vypadá tedy prošitá stejně, jako tomu bylo v 15. století. Prošívanice byla dobrou ochranou proti mečům a v našich krajích se hojně využívala.

6.4.3 Kroužková zbroj a další

Využití kroužkové zbroje je, řekla bych, příliš časté. Podle Eduarda Wagnera se v období druhé poloviny 14. století až do začátku 15. století kroužková zbroj využívala již jako doplněk k ochraně míst, kam platnění nebyli schopni vytvořit dostatečně pohyblivé pláty. Ve hře se ale objevuje celokroužková zbroj na celé tělo skoro u každé stráže a každého rytíře. Tvůrci zbroje ve studiu si tento problém nejspíš uvědomovali. I přesto jí zde zanechali nejpravděpodobněji z toho důvodu, že působí středověkým dojmem.

Na pažích je možné zahlédnout plechové rukávy tzv. myšky. Ty patřily k levnějším alternativám ochrany loktů a ramenou. Drahá plátová ramena jsou k vidění méně často a také je nutné si za ně připlatit. Ve hře se vyskytuje mnoho zahraničních druhů plátové zbroje, nejčastěji milánská, která pochází z Itálie a svůj vrchol zažila ke konci 14. století. Pokud si nějaký rytíř nebo šlechtic mohl dovolit tuto zbroj, prohlašovalo se o něm, že je „nezranitelný“.

6.4.4 Varkoč

Oblíbeným doplňkem zbroje byl varkoč, což byla vrchní suknice rytířského odění. Tuto suknicu je možné zahlédnout na mnohých ilustracích a obrazech a skoro to vypadá, jako by snad dotyčný bojovník neměl žádnou zbroj, ale obyčejný denní oděv. Ti chudší to tak skutečně měli. Jedinou ochranou byla mnohdy jen obyčejná prošívanice zakrytá tímto varkočem. Varkoč ale nosívali i zámožnější rytíři, zdobené a rozmanitě šité suknice byly pěkným doplňkem k jinak nudné stejnobarevné zbroji.

Varkočů nalezneme ve hře nepřehledné množství. Nejčastěji se znakem nebo barvou určitého rodu či města. Nejvíce je možné zahlédnout varkoč s erbem, na kterém jsou černé ostrve, což byl znak pánů z Lipé.

Zajímavým doplňkem ke zbroji je ve hře vlněná kápě s kuklou. Taková kukla se nosívala při každodenním nošení, u bojového oděvu se objevovala méně. Přesto je součástí skoro každé postavy oděné ve zbroji. Po důkladnějším zkoumání jsem objevila bojovníky v těchto kuklách na iluminacích Bible krále Václava IV⁵⁸. Neobjevují se často, ale je jisté, že byly nejspíš použity jako doplněk a jejich výskyt ve hře je tím pádem oprávněný. Ochrannou funkci ale neposkytovaly, k tomu byla vytvořena kroužková kukla.

Kroužková kukla se nachází na většině postav samostatně nebo jako součást přilby.

6.5 Helmy

Další kapitolou mého bádání se staly helmy a přilby. Tato část oděvu je nezbytná pro absolutní ochranu bojovníka. Je zajímavé, kolik rozmanitých druhů ve středověku vzniklo. Jeden z důvodů je, že poškození hlavy patřilo k nejkritičtějším a nejhůře léčitelným zraněním, a bylo tudíž nutné vynalézat stále důmyslnější a efektivnější způsoby ochrany. Také každá země Evropy tvořila stylově jiné helmy a přilby, vznikaly tedy regionálně, a proto známe tolik různých variant.

6.5.1 Šláp

Ke druhům, které se používaly v Českých zemích, určitě patří šláp, železný klobouk a šalíř. Pod nimi bývala ochranná čepice nebo prošívaná kukla. Studio si dalo velký pozor na vrstvení zbroje, bez kterého by oděni nefungovalo a nebylo by pro uživatele nositelné. Na rozdíl od NPC postav ale hráč nemusí na svou postavu oblečení a zbroj tradičně vrstvit. Hráč tak může postavu obléknout jen do kroužkové kukly, aniž by mu musel před tím nasadit ochranný čepec. Nejen, že by byla ohrožena funkčnost, ale

⁵⁸ Iluminace jsou součástí díla KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Středověk. ...*

chladný a neforemně tvarovaný kov by na holou hlavu působil nepříjemně a možná i nebezpečně.

6.5.2 Chybějící upevnění přileb

K upevnění přileb se používaly kožené pásky nejčastěji po stranách, které se zapínaly pod bradou. U přileb, které kryly nejen hlavu ale i ramena, se pásky nepoužívaly. Zato železný klobouk a šláp ve svých mnohých úpravách upevnění páskem vyžadoval. Neupevněná přilba mohla být velmi snadno sražena protivníkem a naděje na přežití dalších útoků by klesla. A nyní se dostávám k zásadní chybě, které se studio Warhorse dopustilo. Žádná z jejich přileb neobsahuje pásek k upevnění. Přilby jsou jen posazené na hlavách strážce a rytířů bez jakéhokoliv uchycení, což velmi silně znehodnocuje jejich účinnost. Je překvapivé, že tvůrci dodrželi sebemenší detail na oblečení, zavázali tkanice mezi rozparky, pásky upevnili pláty, aby držely na těle nositele, ale na přilby zapomněli. Železné klobouky jsou mnohdy až komicky posunuté dozadu a bez podpory pásku by jistě samovolně upadly. Ve hře to tedy vypadá, jako kdyby byly helmy přilepené k hlavám svých nositelů, protože jim i bez pásků dokonale pevně drží na místě.

Škála přileb je ve hře dostatečně široká, ať už mluvíme o složitých přilbách typu *hundsgugel* nebo o obyčejných železných kloboucích. U každého druhu je pro hráče vysvětlení, o který typ přilby se jedná, ze které země pochází a jaká je skrz ni viditelnost. Objevují se zde malé zlaté ozdoby, které dekorují honosnější přilby. Takto si je nechávali zdobit šlechtici. Správně se ve hře nevyskytují chocholy, kterými se přilbice v 15. století zdobily⁵⁹. Tato ozdoba byla totiž velice nepraktická a využívala se pouze při velkolepých slavnostních kláních a turnajích.

Již jsem zmiňovala, že hledí bylo často užívané a vyžadované ve středověku k ochraně očí, které patří mezi nejcitlivější a nejzranitelnější místa na lidském těle. Znemožnit nepříteli vidění byla jedna z hlavních taktik souboje. Hra nabízí nepřeborné množství přileb s hledím. Na realitě přidává zhoršené vidění po sklopení hledí a je tedy pro hráče těžší nepřítele zasáhnout. Tento malý detail se zakládá na skutečnosti a hře opět

⁵⁹ WINTER, Zikmund. *Dějiny kroje v Zemích českých: Od počátku století XV. až po dobu bělohorské bitvy*. Praha: Nakladatelství F. Šimáčka, 1893. s. 239.

přidává na autentičnosti. *KCD* je první hra, ve které tento prvek existuje a jistě se mnohá další studia tímto nápadem inspiroují.

6.6 Chladné zbraně

Mnoho úsilí tvůrci hry vložili do zkoumání zbraní. V mnohých historických středověkých hrách se vyskytují pouze meče, které mnohdy ani nepochází z daného století. Středověk nabízí širokou škálu zbraní od sečných a bodných až po drtivé a úderné. Tento fakt si tvůrci uvědomovali, proto se rozhodli tomuto tématu věnovat o něco více pozornosti.

6.6.1 Meč

Všeobecně panuje univerzální názor, že středověk je doba mečů. Skutečně meče patřily mezi oblíbené zbraně, nebyvaly však tak časté, vzhledem ke své ceně. Meč se dědil z otce na syna, mohl být v rodině po několik generací a byl ceněným majetkem. Častějšími zbraněmi středověku, které jsou do hry také vloženy, byly sekery, palcáty a tesáky, které nejbližší připomínají zahnutou šavli. Inspirací pro vzhled tesáků ve hře, mohla být i Bible krále Václava IV. a také Epitaf Jana z Jeřeně z roku 1395⁶⁰, kde je možné zahlédnout svatého Bartoloměje, jak drží tuto zbraň.

Meče ve hře hrají podstatnou roli a je na ně vytvořený komplikovaný a vypilovaný soubojový systém. Hráč může od mečířů zakoupit jednoruční a jedenapůlruční meč. Tyto zbraně jsou opatřeny zahnutými záštitami, které jsou u dražších mečů vyzdobené různými rytinami. Ve středověku se ovšem často dekoroval i jílec meče a v některých případech se i čepel zkrášlovala rozmanitými slovy či znaky. Tento prvek ale ve hře chybí.

6.6.2 Soubojový systém

Jak již bylo uvedeno, soubojový systém pro meč je pro hráče *KCD* stěžejní, jelikož tento způsob boje je nejefektivnější a poskytuje mnoho možností. Tento systém je primárně založený na soudobých knihách o boji, kterým se říká fechtbuchy. Tvůrci

⁶⁰ WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006. s. 241.

považovali za nejdůležitější souboj s dlouhým mečem. Pohyby s jednoručním mečem jsou pochopitelně hbitější a mrštnější. S obouručním mečem je ale možné kombinovat různé herní funkce a jeho údery jsou ničivější. Obě zbraně se dají doplnit štítem v druhé ruce, ale možnosti dlouhého meče se tím výrazně limitují. Pro hráče je nezbytné naučit se s mečem zacházet, aby mohl plně využít jeho potenciál. Hra umožňuje pomocí meče bodat i sekát, odvracet údery protivníka a přetlačovat se. V mnoha případech může hráč využít schopnost uhodit soupeře jílcem meče do hlavy. V soubojovém systému se nedá využít záštita meče k vyrazení protivnickovy zbraně z ruky, což považuji za nesprávné, neboť tato taktika byla jedním z důvodů, proč se záštity vyráběly zakroucené směrem k čepeli meče.

6.6.3 Šavle

Tvůrci se drželi historických výzkumů, jako je například výzkum Eduarda Wagnera, že šavle se k nám dostaly díky králi Zikmundovi, neboť tyto zbraně byly součástí výstroje uherských jednotek. Do hry je tento fakt zapracován tak, že hráč si nemůže šavli koupit od místních mečířů, ale může ji ukrást některému z vojáků, který patří k Zikmundovu uherskému vojsku.

6.6.4 Dýka

Zbraní, která byla nedílnou součástí výzbroje, byla dýka. Tato bodná zbraň se dala šikovně využít v soubojích útokem na citlivé a nechráněné části těla protivníka. Hra skýtá jedinou dýku, a to pro hráče, který ji může využít při tichém zavraždění. Žádná jiná postava dýku nevlastní. Podle Eduarda Wagnera byla dýka vždy součástí výzbroje bojovníka, ale ať už se ve hře jedná o stráž, vojáka, žoldáka nebo obyčejného lapku, nikdo takovou zbraň nevlastní.

6.6.5 Mlat

Ve hře samozřejmě nechybí ani mlat, kterému se později začalo říkat palcát. Jedná se o jednu z nejefektivnějších zbraní ve hře, pokud mluvíme o účinnosti útoků. Jelikož

jde o údernou zbraň, dá se použít i v boji s protivníkem, který je oblečený v těžké plátové zbroji. Tvůrci zakomponovali do hry mnoho různých variant palcůtů včetně oblíbeného šestiperého mlatu.

6.6.6 Kopí

Kopí se ve hře nejčastěji vyskytují v rukou stráží a nepřátelských bojovníků. Tato zbraň se zde ukazuje ve dvou variantách, kterými jsou šídlo a sudlice. Herní designéři tato kopí navrhli historicky přesně, protože je na rozdíl od mnoha filmařů nevytvořili celokovové, ale kovovou špici nasadili na dlouhé dřevěné ratiště. Hlavní hrdina si tuto zbraň nemůže koupit a mít ji ve svém vlastnictví, nicméně pokud se mu podaří v průběhu boje zneškodnit jejího majitele, může ji zvednout a jednorázově s ní bojovat. Je možné, že takto je to nastavené proto, že kopí je zbraní vhodnou primárně v bitvě dvou vojsk a je tím pádem nevhodné pro herní postavu, která se většinu času utká s protivníky sólově.

6.6.7 Střelné zbraně

V *KCD* se hojně objevují luky a šípy. Je jimi vyzbrojené velké množství postav, což odpovídá faktu, že luky byly snadno dostupné a patřily k levnějším zbraním. Ve hře je možné zakoupit obyčejný dlouhý luk a také luk lovecký. Ovládání luku je nastaveno velmi realisticky, šípy mají troje letky a při míření hráči nepomáhá žádný umělý zaměřovač. Je tedy nutné se s lukem naučit zacházet.

Je s podivem, že ve hře se vůbec nevyskytují kuše, přestože šlo o velmi efektivní a oblíbenou středověkou zbraň. Považuji to za chybu ze strany studia, protože taková střelná zbraň by zde neměla chybět. Jistě by bylo zajímavé vyzkoušet si při hře rozdíly mezi střelbou z luku a kuše, jelikož kuše se mnohem hůře nabíjí a ovládá, ale její šípky jsou rychlejší a průraznější než šípy vystřelené z luku.

6.6.8 Vysoký prak

Hlavní hrdina Jindřich má v jedné části hry za úkol sestavit a použít vysoký prak neboli *trebuchet*. Tento úsek příběhu je velmi dobře propracovaný, protože poukazuje na to, jak náročné bylo s tímto prakem zacházet. Musí ho natahovat dva lidé, nabíjení trvá dlouho, protože se jako střelivo používaly velké kulaté kameny. Po zafixování praku již není možné s ním dále manipulovat a hráč tedy musí doufat, že se mu podaří trefit cíl, který je vzdálený více než tři sta metrů. Po vystřelení kamene je znamenitě ilustrován kyvadlový efekt celé pohyblivé konstrukce. Hráč se poté může jít podívat na místo dopadu kamene, což jsou ve hře hradby hradu Talmberk, které jsou tímto útokem silně poničeny.

6.6.9 Chybějící zbraně

Posledním prvkem, který ve hře chybí, jsou pušky. Nepovažovala bych to za velkou nesrovnalost, ale je důležité si tuto skutečnost objasnit, obzvláště když existují záznamy o puškách ve vlastnictví pánů z Lipé. Eduard Wagner o tomto píše:

“Při dědických jednáních po otci Jana Ptáčka z Pirkštejna, zemřelého roku 1395, bylo mezi pozůstalostmi, nacházejícími se tehdy na hradě Ratajích, i několik pušek. I tento zápis potvrzuje, že ručnice neboli pušky mohly být již tehdy běžnou pěchotní zbraní i u nás,” (Wagner, 2006).

Závěr

Pokud shrneme výsledky mého výzkumu, je očividné, že tvůrci odvedli svoji práci svědomitě a vložili do hry veškeré své úsilí. Je jen málo prvků, které jim unikly. Naopak hra je plná i těch nejmenších detailů, které jí dodávají na realističnosti, které právě hře dodávají na realističnosti, jako jsou například výraznější barvy oblečení u zámožnějších postav.

Hra skýtá mnoho dalších aspektů, které by zasloužily bližšího zkoumání, např. architektura nebo historická akurátnost. Bohužel jsou tato témata velice rozsáhlá a nemohla být tedy předmětem mé práce.

Na závěr bych se chtěla vyjádřit k tomu, zda počítačová hra může být skutečně historicky přesná. Můj osobní názor je, že nemůže. Není to proto, že by nedokázala přesně nasimulovat okolí nebo situace, ale je příliš omezená tím, že se zakládá na technologii. I když je možné již nyní vstupovat do her pomocí virtuální reality a máme tedy pocit, že jsme ve hře přímo účastníkem, nemůže nám nahradit skutečnost. Hru také omezují záležitosti týkající se programu. Někdy není možné něco naprogramovat tak jednoduše a přesně podle reality. Zajímavým příkladem je např. Sázavský klášter, jehož jižní křídlo je téměř zcela stejně vysoké, ne-li vyšší než samotná věž kláštera. Důvodem je, zdá se, umístění herních prvků do kláštera. V přízemí byla nutnost alchymistického stolku, kde si hlavní hrdina může vytvářet nápoje. Bohužel tento stolec zabírá mnoho místa a pokud připočítáme mnohé další postavy, skriptorium a několik truhel a nábytku k využití pro Jindřicha, vznikne nám nutnost interiér a tím i exteriér kláštera zvětšit, aby se všechny tyto věci do jeho místností vůbec mohly vejít.

Pokud pomineme tyto nedostatky, je hra ve skutečnosti opravdu velmi dobrou historickou simulací středověku a jistě by se dala využít i edukativním způsobem.

Názorně by se na ní dalo ukázat mnoho pro nás již tak vzdálených věcí.

Použitá literatura a zdroje

FOFFOVÁ, Zuzana a VURM, Bohumil. *Václav IV. A Zikmund*. Praha: Universum, 2018.
ISBN 978-80-242-6225-3

BOBKOVÁ, Lenka. *Velké dějiny zemí Koruny české*. Praha: Paseka, 2003.
ISBN 80-7185-551-0

KOPIČKOVÁ, Božena. *Česká královna Žofie*. Praha: Vyšehrad, 2018.
ISBN 978-80-7429-974-2

KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Středověk*. Praha: Lidové noviny, 2001.
ISBN 80-7106-146-8

KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Renesance*. Praha: Lidové noviny, 1996.
ISBN 80-71-06-142-5

SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419, k předpokladům husitské revoluce*.
Praha: Svoboda, 1986.

ŠMAHEL, František a BOBKOVÁ, Lenka. *Lucemburkové, Česká koruna uprostřed Evropy*. Praha: Lidové noviny, 2012. ISBN 978-80-7422-093-7

VÁVRA, Daniel a NOWAK, Joanna. *The art of Kingdome Come: Deliverance*. Praha: Warhorse Studios, 2018.

VLKOVÁ, Tereza. *České země a avignonské papežství v letech 1378-1419, diplomatické aspekty*. Praha, 2012. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Filosofická fakulta. Ústav českých dějin

VYSLOUŽILOVÁ, Markéta a kol. *Stříbrná skalice*. Praha: MAROLI, 2006.
ISBN 80-86453-25-1

WAGNER, Eduard. *Středověk: Doba předhusitská a husitská*. Praha: Aventinum, 2006.
ISBN 80-86858-23-5

WAGNER, Eduard. *Zbraně sečné a bodné*. Praha: Aventinum, 2004. ISBN 978-80-7442-073-3

WINTER, Zikmund. *Dějiny kroje v Zemích českých: Od počátku století XV. až po dobu bělohorské bitvy*. Praha: Nakladatelství F. Šimáčka, 1893.

Internetové zdroje

Warhorse studios: *Warhorse studios: DOMOVSKÁ STRÁNKA* Dostupné z: <https://warhorsestudios.cz/index.php?page=aboutus&lang=cz>

CASE. *Living at the edge of the world – Plky v přítomném čase* [online]. 23.2.2018. Dostupné z: <http://www.edgeoftheworld.cz>

Audiovizuální dokument

Deliverance: The making of Kingdome Come [Steam]. Praha: Warhorse Studios, © 2018

Obrazové přílohy



Příloha č. 1: Mapa KCD na reálné mapě z Google maps. Originál z CASE. *Living at the edge of the world – Plky v přítomném čase* [online]. 23.2.2018. Dostupné z: <http://www.edgeoftheworld.cz>



Příloha č. 2: Nalevo ilustrace z knihy WINTER, Zikmund. *Dějiny kroje v Zemích českých*. Praha: Nakladatelství F. Šimáčka, 1893. s. 95

Uprostřed ilustrace z knihy VÁVRA, Daniel a NOWAK, Joanna. *The art of Kingdom Come: Deliverance*. Praha: Warhorse Studios, 2018.

Napravo screenshot ze hry *Kingdom Come: Deliverance*.



Příloha č. 3.: Krásně provedený damašek na postavě Jana Ptáčka. Screenshot ze hry *KCD*.



Příloha č. 4.: Hanuš z Lipé. Screenshot ze hry *KCD*.



Příloha č. 5.: Racek Kobyla. Screenshot ze hry *KCD*.



Příloha č. 6.: Diviš z Talmberka. Screenshot ze hry *KCD*.



Příloha č. 7.: Štěpánka z Talmberka. Screenshot ze hry *KCD*.